Niveau(x) d'enseignement: 4 Numéro EDUQ : 9470066
Centre d'intérêt: 751

Cheminements particuliers de formation de type continu, 1er cycle : thème 6 : les phénomènes étranges. -- [Québec] : Direction de l'adaptation scolaire et des services complémentaires, 1990.
5 v. ([15]; 141; 29; 27; 33 p.) : ill. ; 28 cm.

La couv. porte en outre: Dans les écoles du Québec, on sait s'adapter. Code: 9091-0775 à 9091-0779 (v. 1-5); 16-1545-60 à 16-1545-64 (v. 1-5). Dépouillement: v. [1]. Tableau des objectifs ; Tableau des activités ; Feuille de route -- v. [2]. Français -- v. [3]. Français : exercices en lecture : niveau 1 -- v. [4]. Français : exercices en lecture : niveau 2 -- v. [5]. Mathématique.

ISBN 2-550-15462-2

ISBN 2-550-15463-0

ISBN 2-550-15464-9

ISBN 2-550-15465-7

ISBN 2-550-15466-5

Vedette(s)-secondaire(s): Québec (Province). Direction de l'adaptation scolaire et des services complémentaires

Descripteur(s): Français (Langue) * Mathématiques * Lecture * Cheminement particulier de formation * Activité d'apprentissage * Matériel didactique * Objectifs d'enseignement * Secondaire (Ordre d'enseignement)

Identificateur(s) de sujet: Phénomènes étranges

Ces documents font partie de la banque d'activités en français et en mathématique préparée à l'intention des enseignants oeuvrant au premier cycle du secondaire auprès d'élèves inscrits en cheminement particulier de formation de type continu. La série comprend, autour du thème "les phénomènes étranges", un tableau des objectifs, des activités et une feuille de route (v. 1); des exercices de lecture, de communication orale et de communication écrite (v. 2); des exercices en lecture pour le niveau 1 (v. 3); des exercices en lecture pour le niveau 2 (v. 4); des activités d'apprentissage en mathématique (v. 5).

Type de document:

94-70066-A

16-1545-60

THÈME 6: LES PHÉNOMÈNES ÉTRANGES

TABLEAU DES OBJECTIFS

TABLEAU DES ACTIVITÉS

FEUILLE DE ROUTE

Note: Ces tableaux d'objectifs et d'activités ainsi que les feuilles de route qui suivent seront parties intégrantes du document 16-1545 (Guide d'utilisation) qui sera produit et distribué lorsque l'ensemble des 8 thèmes prévus sera disponible.

023300

0090003

Gouvernement du Québec
Ministère de l'Éducation, 1990 – 9091-0775

ISBN: 2-550-15462-2

Dépôt légal - Quatrième trimestre 1990
Bibliothèque nationale du Québec

Ministère de l'Éducation
Direction des Communications

94-70066-A

TABLEAU DES OBJECTIFS

FRANÇAIS

THÈME: LES PHÉNOMÈNES ÉTRANGES

PRIMAIRE	SECONDAIRE 1er	SECONDAIRE 2e	OBJECTIFS TERMINAUX	ACTIVITÉS	PAGES
	X		Lire un article d'encyclopédie ou de revue pour la jeunesse.	L2 L4	p. 25 p. 59
	X		Faire un exposé oral à caractère informatif.		
X			Faire un exposé oral à caractère incitatif.		
	X		Lire un mode d'emploi.		
	X	X	Écouter un exposé à caractère expressif.		
	X	X	Faire un exposé à caractère expressif.	01 02	p. 117 p. 121
	X	X	Écrire un texte à caractère expressif.	E3	p. 130
X			Écrire un texte à caractère informatif.		
	X		Lire un récit d'aventures.	L5	p. 89
	X	X	Écrire un récit d'aventures.	E4	p. 134
	X		Écouter ou lire un poème à caractère ludique.		
		X	Lire un fait divers.	L1 L3	p. 5 p. 37
		X	Faire un compte rendu oral d'événement.		
		X	Lire des règles de jeux.		
		X	Lire un court roman d'aventures.		
		X	Écouter ou lire un poème à caractère expressif.		
X			Transformer des textes.	E1 E2	p. 126 p. 128

LÉGENDE: L: Lecture O: Oral E: Écriture

023300
0090003

TABLEAU DES ACTIVITÉS

F R A N Ç A I S

THÈME: LES PHÉNOMÈNES ÉTRANGES

ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE		PRIMAIRE	SECONDAIRE 1er	SECONDAIRE 2e	OBJECTIFS TERMINAUX
L1	Les fantômes.			X	Lire un fait divers.
L2	Les vampires.		X		Lire un article d'encyclopédie ou de revue pour la jeunesse.
L3	Les objets volants non identifiés.			X	Lire un fait divers.
L4	Le monde interlope.		X		Lire un article d'encyclopédie ou de revue pour la jeunesse.
L5	Une aventure à ton goût.		X		Lire un récit d'aventures.
01	Les films les plus populaires.		X	X	Faire un exposé à caractère expressif.
02	Un événement qui m'a fait peur.		X	X	Faire un exposé à caractère expressif.
E1	Rapport d'observation d'OVNI.	X			Transformer des textes.
E2	Transformation d'un message secret.	X			Transformer des textes.
E3	Pourquoi plus d'OVNIS et moins de fantômes?		X	X	Écrire un texte à caractère expressif.
E4	Une mystérieuse disparition.		X	X	Écrire un récit d'aventures.

LÉGENDE: L: Lecture O: Oral E: Écriture

TABLEAU DES OBJECTIFS

M A T H É M A T I Q U E

THÈME: LES PHÉNOMÈNES ÉTRANGES

SECONDAIRE 1er	SECONDAIRE 2e	OBJECTIFS TERMINAUX	ACTIVITÉS	PAGES
X		1.1 Résoudre des problèmes relatifs à la numération.	1B	p. 3
X		1.2 Effectuer des opérations de base sur les nombres naturels à l'aide de divers algorithmes.	1A 3 5 7 8	p. 1 p. 7 p. 15 p. 19 p. 21
X	X	1.3 Effectuer des opérations de base sur les nombres entiers à l'aide de divers algorithmes.		
X		2.1 Effectuer les opérations de base sur les fractions à l'aide de divers algorithmes.		
X	X	2.2 Résoudre des problèmes de la vie courante utilisant les nombres décimaux.	1B 10	p. 3 p. 25
	X	2.3 Résoudre des problèmes d'achat ou de vente utilisant le concept du pourcentage.		
	X	2.4 Résoudre des problèmes où interviennent des proportions.		
	X	2.5 À partir de certaines situations, déterminer la racine carrée d'un nombre.		
	X	3.1 Effectuer les opérations de base sur des expressions algébriques simples.		
	X	3.2 Résoudre des problèmes faisant appel à des formules usuelles ou à des équations et inéquations simples à une variable.		
X	X	4.1 Appliquer la notion de mesure d'angle.	9 14	p. 23 p. 33

MATHÉMATIQUE (SUITE)

THÈME: LES PHÉNOMÈNES ÉTRANGES

SECONDAIRE 1er	SECONDAIRE 2e	OBJECTIFS TERMINAUX	ACTIVITÉS	PAGES
X		4.2 Appliquer la notion de mesure dans des situations d'évaluation de segments.	1A	p. 1
	X	4.3 Appliquer la notion de mesure dans des situations d'évaluation de surfaces.		
X		4.4 Repérer un objet sur une ligne.		
X		4.5 Repérer un objet sur une surface.		
X	X	5.1 Reproduire une figure plane à l'aide de transformations géométriques.	13	p. 31
X	X	5.2 Étant donné une relation, identifier l'image de cette relation.	12	p. 29
X	X	5.3 Construire diverses figures géométriques planes.	6	p. 17
X	X	5.4 Identifier les diverses caractéristiques se rapportant aux triangles et aux quadrilatères.		
X	X	5.5 Résoudre des problèmes de la vie courante utilisant les unités de mesure de longueur ou de surface.	4A 4B 4C 11	p. 9 p. 11 p. 13 p. 27
X		6.1 Dégager des informations à partir de divers diagrammes illustrant des situations familières.	7	p. 19
X		6.2 Construire un tableau de données statistiques provenant des situations familières.		
	X	6.3 Construire divers diagrammes à ligne brisée ou à bandes pour illustrer certaines situations familières.	10	p. 25
	X	6.4 Construire un diagramme circulaire pour illustrer certaines situations familières.	2	p. 5
	X	7.1 Calculer la probabilité d'un résultat dans une expérience aléatoire.		
	X	7.2 Calculer la probabilité d'un événement.		

Communications
Éducation

TABLEAU DES ACTIVITÉS

M A T H É M A T I Q U E

THÈME: LES PHÉNOMÈNES ÉTRANGES

ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE	SECONDAIRE 1er	SECONDAIRE 2e	OBJECTIFS TERMINAUX
1A Extraterrestres.	X		1.2 Effectuer des opérations de base sur les nombres naturels à l'aide de divers algorithmes.
	X		4.2 Appliquer la notion de mesure dans des situations d'évaluation de segments.
1B Extraterrestres.	X		1.1 Résoudre des problèmes relatifs à la numération.
	X	X	2.2 Résoudre des problèmes de la vie courante utilisant les nombres décimaux.
2 OVNI.		X	6.4 Construire un diagramme circulaire pour illustrer certaines situations familières.
3 L'intrus.	X		1.2 Effectuer des opérations de base sur les nombres naturels à l'aide de divers algorithmes.
4A Endroits d'atterrissage. 4B Endroits d'atterrissage. 4C Endroits d'atterrissage.	X	X	5.5 Résoudre des problèmes de la vie courante utilisant les unités de mesure de longueur ou de surface.
5 Message secret.	X		1.2 Effectuer des opérations de base sur les nombres naturels à l'aide de divers algorithmes.
6 Bizarre...Bizarre...	X	X	5.3 Construire diverses figures géométriques planes.
7 Apparitions d'OVNIS.	X		1.2 Effectuer des opérations de base sur les nombres naturels à l'aide de divers algorithmes.
	X		6.1 Dégager des informations à partir de divers diagrammes illustrant des situations familières.
8 Distance parcourue.	X		1.2 Effectuer des opérations de base sur les nombres naturels à l'aide de divers algorithmes.

TABLEAU DES ACTIVITÉS

MATHÉMATIQUE

THÈME: LES PHÉNOMÈNES ÉTRANGES (SUITE)

ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE	SECONDAIRE 1er	SECONDAIRE 2e	OBJECTIFS TERMINAUX
9 Système solaire.	X	X	4.1 Appliquer la notion de mesure d'angle.
10 Crois-tu aux fantômes?	X	X	2.2 Résoudre des problèmes de la vie courante utilisant les nombres décimaux.
		X	6.3 Construire divers diagrammes à ligne brisée ou à bandes pour illustrer certaines situations familières.
11 Drôle de cimetière.	X	X	5.5 Résoudre des oroblèmes de la vie courante utilisant les unités de mesure de longueur ou de surface.
12 OVNIS à Sept-Îles.	X	X	5.2 Étant donné une relation, identifier l'image de cette relation.
13 Avion fantôme.	X	X	5.1 Reproduire une figure plane à l'aide de transformations géométriques.
14 Soucoupe volante.	X	X	4.1 Appliquer la notion de mesure d'angle.

F E U I L L E D E R O U T E

THÈME: LES PHÉNOMÈNES ÉTRANGES

(ÉLÈVE)

MON NOM: _____

FRANÇAIS			
.	**Lire un article d'encyclopédie ou de revue pour la jeunesse.**		
	L2	Les vampires.	
	L4	Le monde interlope.	
.	**Faire un exposé à caractère expressif.**		
	O1	Les films les plus populaires.	
	O2	Un événement qui m'a fait peur.	
.	**Écrire un texte à caractère expressif.**		
	E3	Pourquoi plus d'OVNIS et moins de fantômes?	
.	**Lire un récit d'aventures.**		
	L5	Une aventure à ton goût.	
.	**Écrire un récit d'aventures.**		
	E4	Une mystérieuse disparition.	
.	**Lire un fait divers.**		
	L1	Les fantômes.	
	L3	Les objets volants non identifiés.	
.	**Transformer des textes.**		
	E1	Rapport d'observation d'OVNI.	
	E2	Transformation d'un message secret.	
MATHÉMATIQUE			
.	**Résoudre des problèmes relatifs à la numération.**		
	1B	Extraterrestres.	
.	**Effectuer des opérations de base sur les nombres naturels à l'aide de divers algorithmes.**		
	1A	Extraterrestres.	
	3	L'intrus.	
	5	Message secret.	
	7	Apparitions d'OVNIS.	
	8	Distance parcourue.	

FEUILLE DE ROUTE

THÈME: LES PHÉNOMÈNES ÉTRANGES

(ÉLÈVE) SUITE

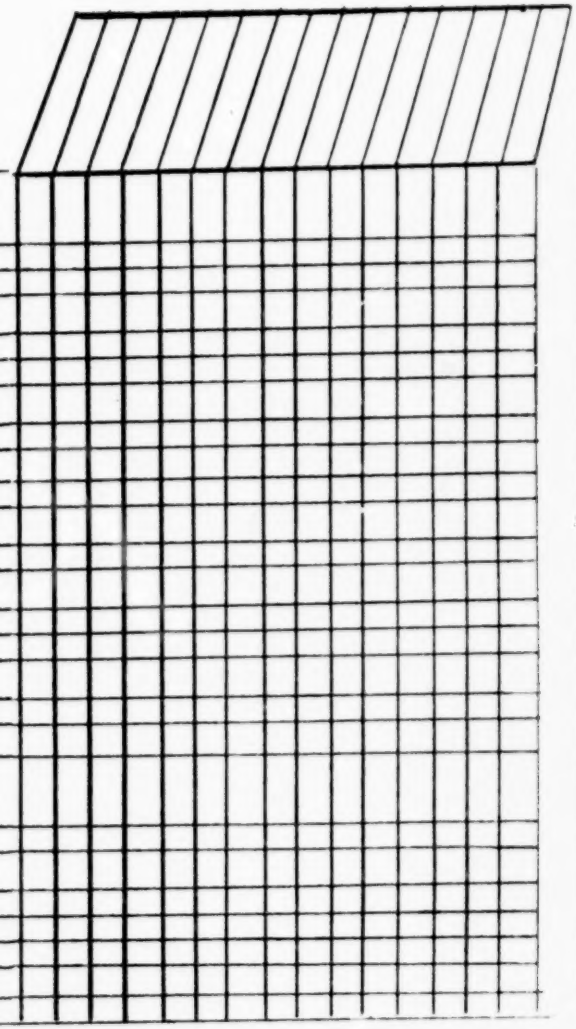
MATHÉMATIQUE			
.	**Résoudre des problèmes de la vie courante utilisant les nombres décimaux.**		
	1B	Extraterrestres.	
	10	Crois-tu aux fantômes?	
.	**Appliquer la notion de mesure d'angle.**		
	9	Système solaire.	
	14	Soucoupe volante.	
.	**Appliquer la notion de mesure dans des situations d'évaluation de segments.**		
	1A	Extraterrestres.	
.	**Reproduire une figure plane à l'aide de transformations géométriques.**		
	13	Avion fantôme.	
.	**Étant donné une relation, identifier l'image de cette relation.**		
	12	OVNIS à Sept-Îles.	
.	**Construire diverses figures géométriques planes.**		
	6	Bizarre...Bizarre...	
.	**Résoudre des problèmes de la vie courante utilisant les unités de mesure de longueur ou de surface.**		
	4A	Endroits d'atterrissage.	
	4B	Endroits d'atterrissage.	
	4C	Endroits d'atterrissage.	
	11	Drôle de cimetière.	
.	**Dégager des informations à partir de divers diagrammes illustrant des situations familières.**		
	7	Apparitions d'OVNIS.	
.	**Construire divers diagrammes à ligne brisée ou à bandes pour illustrer certaines situations familières.**		
	10	Crois-tu aux fantômes?	
.	**Construire un diagramme circulaire pour illustrer certaines situations familières.**		
	2	OVNI.	

FEUILLE DE ROUTE

THÈME: LES PHÉNOMÈNES ÉTRANGES

(MAÎTRE)

MON NOM: _____



FRANÇAIS

. **Lire un article d'encyclopédie ou de revue pour la jeunesse.**

L2 Les vampires.
L4 Le monde interlope.

. **Faire un exposé à caractère expressif.**

O1 Les films les plus populaires.
O2 Un événement qui m'a fait peur.

. **Écrire un texte à caractère expressif.**

E3 Pourquoi plus d'OVNIS et moins de fantômes?

. **Lire un récit d'aventures.**

L5 Une aventure à ton goût.

. **Écrire un récit d'aventures.**

E4 Une mystérieuse disparition.

. **Lire un fait divers.**

L1 Les fantômes.
L3 Les objets volants non identifiés.

. **Transformer des textes.**

E1 Rapport d'observation d'OVNI.
E2 Transformation d'un message secret.

MATHÉMATIQUE

. **Résoudre des problèmes relatifs à la numération.**

1B Extraterrestres.

. **Effectuer des opérations de base sur les nombres naturels à l'aide de divers algorithmes.**

1A Extraterrestres.
3 L'intrus.
5 Message secret.
7 Apparitions d'OVNIS.
8 Distance parcourue.

FEUILLE DE ROUTE

THÈME: LES PHÉNOMÈNES ÉTRANGES

(MAÎTRE) SUITE

MATHÉMATIQUE

.	**Résoudre des problèmes de la vie courante utilisant les nombres décimaux.**
1B	Extraterrestres.
10	Crois-tu aux fantômes?
.	**Appliquer la notion de mesure d'angle.**
9	Système solaire.
14	Soucoupe volante.
.	**Appliquer la notion de mesure dans des situations d'évaluation de segments.**
1A	Extraterrestres.
.	**Reproduire une figure plane à l'aide de transformations géométriques.**
13	Avion fantôme.
.	**Étant donné une relation, identifier l'image de cette relation.**
12	OVNIS à Sept-Îles.
.	**Construire diverses figures géométriques planes.**
6	Bizarre...Bizarre...
.	**Résoudre des problèmes de la vie courante utilisant les unités de mesure de longueur ou de surface.**
4A	Endroits d'atterrissage.
4B	Endroits d'atterrissage.
4C	Endroits d'atterrissage.
11	Drôle de cimetière.
.	**Dégager des informations à partir de divers diagrammes illustrant des situations familières.**
7	Apparitions d'OVNIS.
.	**Construire divers diagrammes à ligne brisée ou à bandes pour illustrer certaines situations familières.**
10	Crois-tu aux fantômes?
.	**Construire un diagramme circulaire pour illustrer certaines situations familières.**
2	OVNI.

TABLEAU SYNTHÈSE DES OBJECTIFS

FRANÇAIS

PRIMAIRE	SECONDAIRE 1er	SECONDAIRE 2e	OBJECTIFS TERMINAUX	THÈMES							
				Chasse	Camping	Sports d'hiver	Moyens de transport	Inventions	Phénomènes étranges		
	X		Lire un article d'encyclopédie ou de revue pour la jeunesse.	L2 L3 L4	L2 L3 L5	L1 L2 L3 L4 L5	L1 L2 L3 L4 L5 L6	L1 L2 L3 L4 L5	L2 L4		
	X		Faire un exposé oral à caractère informatif.	O1 O2			O1 O2	O1			
	X		Lire un mode d'emploi.	L1 L5	L1 L4	L1 L2 L3 L4 L5	L1 L2 L3 L4 L5				
	X	X	Écouter un exposé à caractère expressif.			O1 O2					
	X	X	Faire un exposé à caractère expressif.			O1 O2			O1 O2		
	X	X	Écrire un texte à caractère expressif.	E3 E4		E3 E4			E3		
	X		Lire un récit d'aventures.						L5		
	X	X	Écrire un récit d'aventures.				E3 E4		E4		
	X		Écouter ou lire un poème à caractère ludique.								
		X	Lire un fait divers.						L1 L3		
		X	Faire un compte rendu oral d'événement.								
		X	Lire des règles de jeux.								
		X	Lire un court roman d'aventures.								
		X	Écouter ou lire un poème à caractère expressif.								

LÉGENDE: L: Lecture O: Oral E: Écriture

TABLEAU SYNTHÈSE DES OBJECTIFS

F R A N Ç A I S (SUITE)

PRIMAIRE	SECONDAIRE 1er	SECONDAIRE 2e	OBJECTIFS TERMINAUX	THÈMES							
				Chasse	Camping	Sports d'hiver	Moyens de transport	Inventions	Phénomènes étranges		
X			Transformer un texte.	E1 E2	E1 E2	E1	E1 E2	E1 E2	E1 E2		
X			Écrire un texte à caractère incitatif.		E3 E4	E2					
X			Faire un exposé oral à caractère incitatif.		01 02			02			
X			Écrire un texte à caractère informatif.					E3 E4			

LÉGENDE: L: Lecture O: Oral E: Écriture

TABLEAU SYNTHÈSE DES OBJECTIFS

MATHÉMATIQUE

SECONDAIRE 1er	SECONDAIRE 2e	OBJECTIFS TERMINAUX	THÈMES							
			Chasse	Camping	Sports d'hiver	Moyens de transport	Inventions	Phénomènes étranges		
X		1.1 Résoudre des problèmes relatifs à la numération.	1A 1B 4			1 9	7A 7B	1B		
X		1.2 Effectuer des opérations de base sur les nombres naturels à l'aide de divers algorithmes.	1A 1B 2 4 5A 5B	3B		2 3B 3C	3 5A 5B 5C 7A 7B 8C 9 13 6	1A 3 5 7 8		
X	X	1.3 Effectuer des opérations de base sur les nombres entiers à l'aide de divers algorithmes.			6		5A			
X		2.1 Effectuer les opérations de base sur les fractions à l'aide de divers algorithmes.	11A 11B			8A				
X	X	2.2 Résoudre des problèmes de la vie courante utilisant les nombres décimaux.	3 7A 7B 7C 8A 8B 9	1 2 4 5A 5B 6 8	1 2 3 4A 4B 9 10 15 16 17 18	8A 8B 8C 8D 8E 8F 10	1A 1B 2A 2B 4 8A 8B 8C 13	1B 10		
	X	2.3 Résoudre des problèmes d'achat ou de vente utilisant le concept du pourcentage.				8B 8C	2A 2B			
	X	2.4 Résoudre des problèmes où interviennent des proportions.								

TABLEAU SYNTHÈSE DES OBJECTIFS

MATHÉMATIQUE

(SUITE)

SECONDAIRE 1er	SECONDAIRE 2e	OBJECTIFS TERMINAUX	THÈMES							
			Chasse	Camping	Sports d'hiver	Moyens de transport	Inventions	Phénomènes étranges		
	X	2.5 À partir de certaines situations, déterminer la racine carrée d'un nombre.								
	X	3.1 Effectuer les opérations de base sur des expressions algébriques simples.								
	X	3.2 Résoudre des problèmes faisant appel à des formules usuelles ou à des équations et inéquations simples à une variable.								
X	X	4.1 Appliquer la notion de mesure d'angle.		12A 12B	8 13			9 14		
X		4.2 Appliquer la notion de mesure dans des situations d'évaluation de segments.	10 12	3A 3B 4 11	14	4	6	1A		
	X	4.3 Appliquer la notion de mesure dans des situations d'évaluation de surfaces.					6			
X		4.4 Repérer un objet sur une ligne.					5A 5B 5C			
X		4.5 Repérer un objet sur une surface.			5 11	3A 6A 3B 6B 3C 7 5A 5B	10			
X	X	5.1 Reproduire une figure plane à l'aide de transformations géométriques.						13		
X	X	5.2 Étant donné une relation, identifier l'image de cette relation.						12		
X	X	5.3 Construire diverses figures géométriques planes.				6A 6B		6		

TABLEAU SYNTHÈSE DES OBJECTIFS

MATHÉMATIQUE

(SUITE)

SECONDAIRE 1er	SECONDAIRE 2e	OBJECTIFS TERMINAUX	THÈMES							
			Chasse	Camping	Sports d'hiver	Moyens de transport	Inventions	Phénomènes étranges		
X	X	5.4 Identifier les diverses caractéristiques se rapportant aux triangles et aux quadrilatères.				6A 6B				
X	X	5.5 Résoudre des problèmes de la vie courante utilisant les unités de mesure de longueur ou de surface.		9 10A 10B				4A 4B 4C 11		
X		6.1 Dégager des informations à partir de divers diagrammes illustrant des situations familières.	3 5A 5B 6		7 12		12A 12B 12C	7		
X		6.2 Construire un tableau de données statistiques provenant des situations familières.	4	1 2 6 7 8	9 17 18					
	X	6.3 Construire divers diagrammes à ligne brisée ou à bandes pour illustrer certaines situations familières.						10		
	X	6.4 Construire un diagramme circulaire pour illustrer certaines situations familières.						2		
	X	7.1 Calculer la probabilité d'un résultat dans une expérience aléatoire.								
	X	7.2 Calculer la probabilité d'un événement.								

Gouvernement du Québec
Ministère
de l'Éducation

023300 Thème 6 les phénomènes étran-
0090003 gers

CENTRE DE DOCUMENTATION
DATE DE RETOUR DU DOCUMENT

93-11-19	Raine Guérin

8990-465 55-1408

Niveau(x) d'enseignement: 4 Numéro EDUQ : 9470066
Centre d'intérêt: 751

Cheminements particuliers de formation de type continu, 1er cycle : thème 6 : les phénomènes étranges. -- [Québec] : Direction de l'adaptation scolaire et des services complémentaires, 1990.
5 v. ([15]; 141; 29; 27; 33 p.) : ill. ; 28 cm.

La couv. porte en outre: Dans les écoles du Québec, on sait s'adapter. Code: 9091-0775 à 9091-0779 (v. 1-5); 16-1545-60 à 16-1545-64 (v. 1-5). Dépouillement: v. [1]. Tableau des objectifs ; Tableau des activités ; Feuille de route -- v. [2]. Français -- v. [3]. Français : exercices en lecture : niveau 1 -- v. [4]. Français : exercices en lecture : niveau 2 -- v. [5]. Mathématique.

ISBN 2-550-15462-2

ISBN 2-550-15463-0

ISBN 2-550-15464-9

ISBN 2-550-15465-7

ISBN 2-550-15466-5

Vedette(s)-secondaire(s): Québec (Province). Direction de l'adaptation scolaire et des services complémentaires

---

Descripteur(s): Français (Langue) * Mathématiques * Lecture * Cheminement particulier de formation * Activité d'apprentissage * Matériel didactique * Objectifs d'enseignement * Secondaire (Ordre d'enseignement)

Identificateur(s) de sujet: Phénomènes étranges

Ces documents font partie de la banque d'activités en français et en mathématique préparée à l'intention des enseignants oeuvrant au premier cycle du secondaire auprès d'élèves inscrits en cheminement particulier de formation de type continu. La série comprend, autour du thème "les phénomènes étranges", un tableau des objectifs, des activités et une feuille de route (v. 1); des exercices de lecture, de communication orale et de communication écrite (v. 2); des exercices en lecture pour le niveau 1 (v. 3); des exercices en lecture pour le niveau 2 (v. 4); des activités d'apprentissage en mathématique (v. 5).

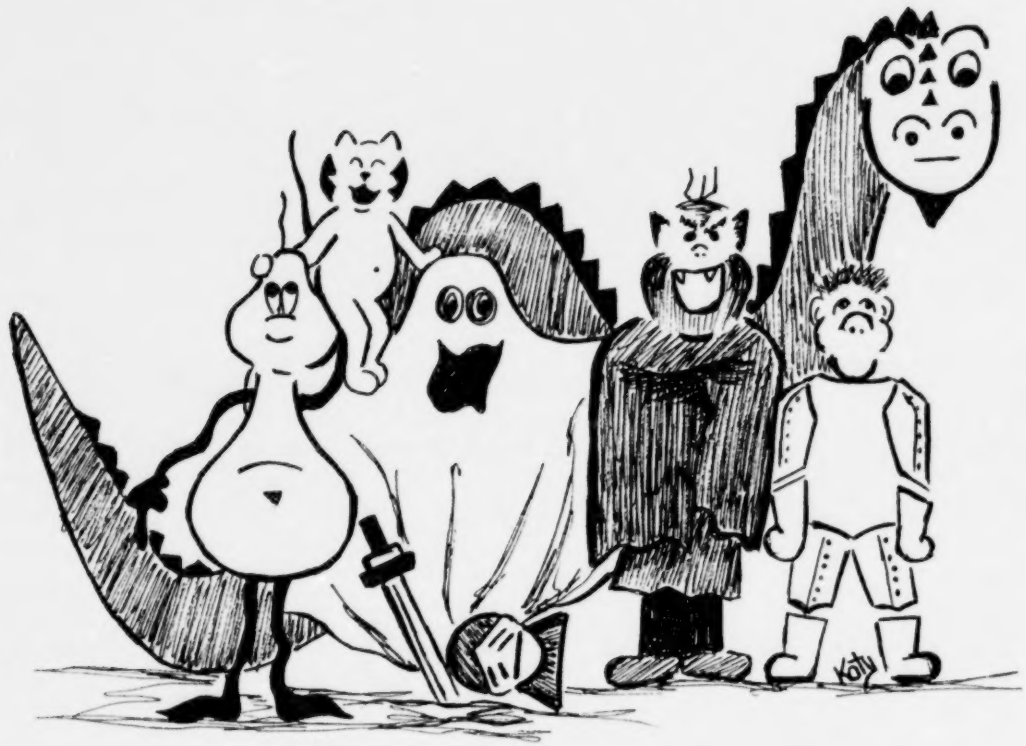
Type de document:

94-70066-B

DANS LES ÉCOLES DU QUÉBEC
On sait s'adapter.

FRANÇAIS

THÈME 6: LES PHÉNOMÈNES ÉTRANGES



Cheminements particuliers de formation
de type continu 1er cycle
Septembre 1990

Québec

94-70066-B

FRANÇAIS

THÈME 6: LES PHÉNOMÈNES ÉTRANGES

Cheminements particuliers de formation
de type continu 1er cycle

Direction générale des programmes
Direction de l'adaptation scolaire et des services complémentaires

Gouvernement du Québec
Ministère de l'Éducation, 1990 – 9091-0776

ISBN: 2-550-15463-0

Dépôt légal - Quatrième trimestre 1990
Bibliothèque nationale du Québec

Dans le présent document, le masculin est utilisé sans aucune discrimination et uniquement dans le but d'alléger le texte.

Ce projet a été initié par les membres du Comité régional en adaptation scolaire de la région 09 qui ont été associés aux différentes étapes de sa réalisation. Il a été rendu possible grâce à la collaboration et à la participation financière de la Direction de l'adaptation scolaire et des services complémentaires, de la Direction de la coordination des réseaux, de la Direction régionale de la Côte-Nord, des commissions scolaires de la région de la Côte-Nord, et plus particulièrement, des commissions scolaires de **Port-Cartier** et de **Fermont.**

Ce document fait partie de la banque d'activités en français et en mathématique qui a été préparée à l'intention des enseignants oeuvrant au 1er cycle auprès d'élèves de 13 à 15 ans en cheminements particuliers de formation de type continu.

La série comprend un **guide d'utilisation** portant le code 16-1545
et la documentation relative aux 8 thèmes suivants:

1. La chasse: 16-1545-11, 12, 13, 14
2. Le camping: 16-1545-21, 22, 23, 24
3. Les sports d'hiver: 16-1545-31, 32, 33, 34
4. Les moyens de transport: 16-1545-41, 42, 43, 44
5. Les inventions: 16-1545-51, 52, 53, 54
6. Les phénomènes étranges: 16-1545-61, 62, 63, 64
7. Environnement et consommation: 16-1545-71, 72, 73, 74
8. A venir: 16-1545-81, 82, 83, 84

DE LA COMMISSION SCOLAIRE DE PORT-CARTIER:

. **Conception et rédaction:**
Suzanne Audet
Sylvie Castonguay
. **Supervision et coordination:**
Sylvie Castonguay
. **Dactylographie:**
Janie B. Dubé
. **Graphisme:**
Luc Roussel
. **Illustration:**
Katy Philippe
. **Révision linguistique:**
Suzanne Audet
Sylvie Castonguay
Gisèle Gagnon

DE LA COMMISSION SCOLAIRE DE FERMONT:

. **Conception**
Monique Gauvreau

DE LA DIRECTION RÉGIONALE DE LA COTE-NORD:

. **Conception et coordination:**
Margaret Rioux-Dolan

LES PHÉNOMÈNES ÉTRANGES

TABLES DES MATIÈRES

INTRODUCTION p. 1

LECTURE

Texte 1 ***LES FANTÔMES***

Présentation p. 5
Texte 1, niveau 1 p. 7
Texte 1, niveau 2 p. 11
Texte 1, niveau 3 p. 15
Questions sur le texte p. 21

Texte 2 ***LES VAMPIRES***

Présentation p. 25
Texte 2, niveau 1 p. 27
Texte 2, niveau 2 p. 29
Texte 2, niveau 3 p. 31
Questions sur le texte p. 33

Texte 3 ***LES OBJETS VOLANTS NON IDENTIFIÉS***

Présentation p. 37
Texte 3, niveau 1 p. 39
Texte 3, niveau 2 p. 43
Texte 3, niveau 3 p. 49
Questions sur le texte p. 55

Texte 4 ***LE MONDE INTERLOPE***

Présentation p. 59
Texte 4, niveau 1 p. 61
Texte 4, niveau 2 p. 69
Texte 4, niveau 3 p. 77
Questions sur le texte p. 85

Texte 5 ***UNE AVENTURE À TON GOUT***

Présentation p. 89
Texte 5, niveau 1 p. 91
Texte 5, niveau 2 p. 97
Texte 5, niveau 3 p. 103
Questions sur le texte p. 111

COMMUNICATION ORALE

Les films les plus populaires p. 117

Un événement qui m'a fait peur p. 121

COMMUNICATION ÉCRITE

Rapport d'observation d'OVNI p. 126

Transformation d'un message secret p. 128

Pourquoi plus d'OVNIS et moins de fantômes? p. 130

Une mystérieuse disparition p. 134

Orthographe d'usage (mots) p. 138

LES PHÉNOMÈNES ÉTRANGES

Dans ce thème, tu liras des textes tous plus étranges les uns que les autres. Vampires, monstres, phénomènes surnaturels, objets volants non identifiés te surprendront.

Plusieurs de ces phénomènes ont été popularisés par la littérature, le cinéma ou la télévison. Des personnages disparus depuis longtemps ou inventés de toutes pièces sont devenus de véritables vedettes: pensons à Dracula, Frankenstein, E.T., etc...

En parcourant ces textes, tu pourras te faire une opinion... ta propre opinion.

Peut-être penseras-tu que ces phénomènes sont dus à la superstition découlant de l'ignorance des gens et qu'ils n'ont aucun fondement dans la réalité. Ou encore seras-tu convaincu que tous ces faits bizarres ont une source véritable, qu'il suffit d'explorer pour découvrir la vérité.

Qui aura tort? Qui aura raison? Quoi que tu en penses, les discussions que tu auras avec tes camarades seront enrichissantes pour toi.

Bonne lecture!

TEXTE 1

Les fantômes.

Thème 6
Texte 1

LES FANTÔMES

PRÉSENTATION:

Ce texte te présentera différents faits divers ramassés dans les journaux du monde entier. Ils te mettront en contact avec les fantômes, ces esprits des morts matérialisés sous une forme perceptible. N'aie pas peur; peut-être y a-t-il une explication à ces phénomènes étranges.

PISTE DE RÉFLEXION:

1- Crois-tu aux fantômes? Pourquoi?

_____
_____
_____
_____

2- As-tu déjà entendu parler de quelqu'un qui avait vu un fantôme? Où? Dans quelles circonstances?

_____
_____
_____
_____

3- Qu'est-ce qu'un fait divers?

Thème 6
Texte 1, Niveau 1

LES FANTÔMES

NETHERFIELD, ANGLETERRE (8 MAI 1946)

Depuis plusieurs mois, de drôles de bruits se produisent dans une maison de notre petit village. Hier, deux experts sont allés sur place. Ils ont entendu les sons provenant du plafond durant toute la nuit. Au petit matin, les deux hommes sont montés dans la chambre du propriétaire. Il dormait encore. Son réveille-matin faisait un grand tapage. Les deux hommes sont redescendus avec le réveille-matin. Les bruits avaient cessé. Les experts pensent que les pattes de la chaise où était placé le réveil transmettait le bruit en-dessous. Le fantôme était donc le réveille-matin.

YORKSHIRE, ANGLETERRE (14 SEPTEMBRE 1951)

Depuis deux ans, on entend toutes sortes de bruits étranges dans une grande demeure. Le médecin qui y habite pense qu'elle est hantée. La maison est construite près de la mer. Le médecin remarque que les bruits les plus forts résonnent lorsque la marée monte. Que penser de tout cela? Il a téléphoné à la police pour qu'elle enquête.

YORKSHIRE, ANGLETERRE (25 SEPTEMBRE 1951)

La police a découvert que les bruits entendus dans la maison "hantée" sont causés par la marée. L'eau de la mer monte jusque sous la maison et fait bouger les fondations. Les bruits continuent mais le propriétaire ne s'en plaint plus!

CAPE COD, ÉTATS-UNIS (25 JUIN 1930)

Depuis quelques jours, une étrange créature rôde dans le village le soir. C'est un chien énorme avec un seul oeil au milieu de front. Son pelage est noir et luisant. Il aboie très fort. Il traverse le village à toute vitesse. Personne n'a encore pu l'attraper.

CAPE COD, ÉTATS-UNIS (30 OCTOBRE 1930)

Un chasseur a eu la peur de sa vie en rentrant de la chasse au canard. Il a été poursuivi par un énorme chien n'ayant qu'un oeil au milieu du front. Il s'est caché dans un hôtel sur le bord de la route. Il a tiré trois coups du fusil par la fenêtre ouverte. Il pense avoir tué la bête. Mais, au moment où il s'en approchait, elle a disparu sous ses yeux.

CAPE COD, ÉTATS-UNIS (30 JUIN 1931)

On n'a plus revu le mystérieux chien errant dans le village. On se demande si le chien abattu par un chasseur le 30 octobre dernier est la même bête. Personne ne peut répondre à cette question.

SAN FRANCISCO, ÉTATS-UNIS (5 NOVEMBRE 1969)

On a commencé à défaire un vieil hôtel en fin de semaine; il s'est alors produit un phénomène étrange. L'ascenseur s'est mis à monter et à descendre tout seul. Pourtant, il n'y avait plus d'électricité depuis longtemps dans la bâtisse. Finalement, on a coupé tous les câbles de l'ascenseur. La porte s'est ouverte une dernière fois et une ombre blanche en est sortie. Un fantôme demeurait-il dans l'hôtel? Mystère!

LIMOGES, FRANCE (10 AOÛT 1973)

Un visiteur de Paris qui habitait dans un hôtel d'ici a connu une étrange expérience hier. La patronne lui avait dit que sa chambre, la 13, était hantée. Il ne l'a pas crue et il a bien ri. Il est monté se coucher vers 22 heures. Malgré tout, il se sentait un peu nerveux. Pour se calmer, il a regardé partout puis il a éteint toutes les lumières sauf une. Une fois couché, il a écouté avec attention: tout était silencieux. Il a alors éteint la veilleuse à la tête de son lit. Au même moment, une petite voix qui sortait du téléphone a dit: "Enfin, nous voilà tranquilles pour la nuit." L'homme s'est levé en toute vitesse, est monté dans sa voiture en pyjama, et il est reparti pour Paris. Ses bagages sont restés dans sa chambre. On l'a rejoint au téléphone; il a demandé qu'on lui renvoie ses affaires par le train.

NEW-YORK, ÉTATS-UNIS (2 NOVEMBRE 1988)

Un spécialiste nous a révélé qu'on n'entend presque plus parler des fantômes. Il explique ce fait par les progrès de la science. On a réussi à trouver les causes de beaucoup d'évènements mystérieux. De nos jours, tous savent que les fantômes n'existent pas. Pour avoir peur, on regarde plutôt des films d'horreur à la télévision!

LES FANTÔMES

NETHERFIELD, ANGLETERRE (8 MAI 1946)

Un mystère vient d'être résolu dans un petit village d'Angleterre. Depuis plusieurs mois, on entendait des bruits dans une maison, comme s'ils provenaient du plafond. Hier, deux experts sont allés sur place. Les bruits ont retenti tout au cours de la nuit. Au petit matin, les deux hommes sont montés dans la chambre du propriétaire. Il était encore endormi. Le ressort de son réveille-matin se détendait par petits coups secs. Les hommes sont redescendus, emportant le réveil avec eux. Les bruits avaient cessé. Les experts pensent que les pattes de la chaise où était posé le réveil transmettaient le bruit en-dessous. Le fantôme était donc le réveille-matin.

YORKSHIRE, ANGLETERRE (14 SEPTEMBRE 1951)

Depuis deux ans, des bruits d'explosions et de claquements de portes sont entendus dans une demeure. Le médecin qui y habite pense que la maison est hantée. Tout semble indiquer qu'elle bouge sur ses fondations. Elle est construite près d'une rivière où la marée se fait sentir. Le médecin remarque que les bruits les plus forts résonnent lorsque la marée monte. Que penser de tout cela? Il a téléphoné à la police pour qu'elle enquête.

YORKSHIRE, ANGLETERRE (25 SEPTEMBRE 1951)

La police a découvert que les bruits entendus dans la maison "hantée" sont dûs à la marée. L'eau de la mer monte jusque sous les fondations de la maison et provoque des mouvements dans la charpente. Les bruits continuent mais le propriétaire ne s'en plaint plus!

CAPE COD, ÉTATS-UNIS (25 JUIN 1930)

Depuis quelques jours, une étrange créature rôde dans le village à la tombée de la nuit. C'est un chien énorme avec un seul oeil au milieu du front. Son pelage est noir et luisant. Il aboie très fort. Sa gueule crache de l'écume. Il traverse le village à toute vitesse sans que personne ne puisse l'attraper.

CAPE COD, ÉTATS-UNIS (30 OCTOBRE 1930)

Un chasseur a eu la peur de sa vie en rentrant de la chasse au canard. Il a été poursuivi par un chien énorme n'ayant qu'un oeil au milieu du front. Il s'est caché dans un hôtel sur le bord de la route. Il a ouvert une fenêtre et a tiré trois coups de fusil. Il pense avoir tué la bête, mais au moment où il s'en approchait, elle a disparu sous ses yeux.

CAPE COD, ÉTATS-UNIS (30 JUIN 1931)

On n'a pas revu le mystérieux chien errant depuis plus d'un an. On se demande si le monstre qu'un chasseur a tué le 30 octobre dernier était la même bête. Personne ne peut répondre à cette question.

SAN FRANCISCO, ÉTATS-UNIS (5 NOVEMBRE 1969)

On commençait à démolir un vieil hôtel en fin de semaine lorsqu'un phénomène étrange se produisit. L'ascenseur se mit à monter et à descendre tout seul. Pourtant, l'électricité avait été interrompue depuis longtemps. Finalement, on coupa tous les câbles de l'ascenseur. La porte s'est alors ouverte une dernière fois et une ombre blanche en est sortie. Un fantôme résidait-il dans l'hôtel? Mystère?

LIMOGES, FRANCE (10 AOÛT 1973)

Un visiteur de Paris qui logeait dans un hôtel de notre ville a connu une étrange expérience hier. La patronne lui avait dit que sa chambre, la 13, était hantée. Il ne l'a pas crue et il a bien ri. Il est monté se coucher vers 22 heures. La chambre était confortable mais il se sentait quand même nerveux. Pour se calmer, il a regardé partout puis il a fermé les rideaux de la fenêtre et il a éteint toutes les lumières sauf une.

Une fois couché, caché sous les couvertures, il a écouté attentivement: tout était silencieux. Rassuré, il a éteint la veilleuse à la tête de son lit. Au même instant, une petite voix, qui semblait sortir du téléphone, lui a dit: "Enfin, nous voilà tranquilles pour la nuit". L'homme s'est levé, s'est enfui en courant dans le couloir, est monté dans sa voiture en pyjama et est parti aussitôt pour Paris. Ses bagages sont restés dans sa chambre. Rejoint au téléphone, il a demandé qu'on les expédie chez lui par le train.

NEW-YORK, ÉTATS-UNIS (2 NOVEMBRE 1988)

Un spécialiste des phénomènes étranges nous a révélé qu'on n'entend presque plus parler de fantômes. Il explique ce fait par les progrès de la science. On a réussi à trouver des causes naturelles à plusieurs évènements mystérieux; souvent ceux qui pensent avoir vu ou entendu des fantômes ont l'imagination fertile. De nos jours, tous savent que les fantômes n'existent pas et ils ne s'attendent pas à en voir. Pour avoir peur, ils regardent plutôt des films d'horreur à la télévision!

Thème 6
Texte 1, Niveau 3

LES FANTÔMES

NETHERFIELD, ANGLETERRE (8 MAI 1946)

Un mystère vient d'être élucidé dans un petit village d'Angleterre. Depuis plusieurs mois, des coups sourds se faisaient entendre dans une maison, comme s'ils provenaient du plafond. Hier, deux experts sont allés sur place. Les bruits ont retenti à intervalles réguliers tout au cours de la nuit. Au petit matin, les deux hommes, faisant preuve d'un sang-froid remarquable, sont montés dans la chambre du propriétaire. Il était encore endormi d'un profond sommeil. Son réveille-matin, posé sur une chaise à côté du lit, semblait suspect: le ressort se détendait par petits coups secs. Les experts redescendirent, emportant le réveil avec eux. Les bruits avaient cessé. Ils ont déduit que les pattes de la chaise transmettaient le bruit au plancher de la chambre. L'espace entre celui-ci et le plafond de la cuisine agissait comme caisse de résonnance et amplifiait le bruit. Le fantôme était donc un réveille-matin!

YORKSHIRE, ANGLETERRE (14 SEPTEMBRE 1951)

Depuis deux ans, des bruits d'explosions et de claquements de portes sont entendus dans une vaste demeure d'un village situé sur la mer du Nord. Le médecin qui y habite se demande si la maison n'est pas hantée. Il a téléphoné à la police qui a entrepris une enquête. Les policiers ont remarqué des fissures dans les murs, des portes mal jointes et une inclinaison très forte du toit. Tout semble indiquer que la maison bouge sur ses fondations. Une rivière affectée par les marées passe non loin de là. Le médecin affirme que les bruits les plus forts se font entendre lorsque la marée monte. Y aurait-il un lien entre les deux phénomènes? Les observations se poursuivent.

YORKSHIRE, ANGLETERRE (25 SEPTEMBRE 1951)

La police confirme que les bruits entendus dans la maison "hantée" sont bel et bien dûs à la montée de la marée. En effet, l'eau de la mer s'infiltre à ce moment-là sous les fondations et provoque des mouvements dans la charpente. Les bruits continuent mais le propriétaire ne n'en plaint plus!

CAPE COD, ÉTATS-UNIS (25 JUIN 1930)

Depuis quelques jours, une étrange créature apparaît à la tombée du jour dans cette paisible station de villégiature. Elle a l'apparence d'un chien énorme, mais avec un seul oeil, grand comme une soucoupe, au milieu du front.

Son pelage est noir et luisant. La bête aboie de façon diabolique. Sa gueule crache de l'écume. Elle passe dans le village à toute vitesse, sans qu'aucun résident, lancé à sa poursuite, n'ait encore réussi à la capturer.

CAPE COD, ÉTATS-UNIS (30 OCTOBRE 1930)

Un chasseur a eu la peur de sa vie, hier soir, en rentrant d'une expédition de chasse au canard. Il a été poursuivi par un énorme chien n'ayant qu'un oeil au milieu du front. Hors d'haleine, il s'est finalement réfugié dans une auberge sur le bord de la route. La bête a continué sa route sans se retourner. Le chasseur a ouvert une fenêtre et a tiré trois coups de fusil. Il pense avoir mortellement atteint le monstre, mais au moment où il s'en approchait pour le constater, le corps s'est volatilisé sous ses yeux.

CAPE COD, ÉTATS-UNIS (30 JUIN 1931)

Plus d'un an s'est écoulé depuis les apparitions d'un mystérieux chien errant dans le village. Le monstre qu'un chasseur rapportait avoir abattu le 30 octobre dernier serait-il la même créature? L'énigme subsiste.

SAN FRANCISCO, ÉTATS-UNIS (5 NOVEMBRE 1969)

On s'apprêtait à démolir en fin de semaine un vieil hôtel dans le quartier du bord de l'eau lorsqu'un phénomène étrange se produisit. L'ascenseur se mit à monter et à descendre tout seul. Il montait du premier étage au deuxième étage, redescendait au premier, montait au troisième, redescendait au deuxième. Le même manège s'est poursuivi pour les dix étages de l'immeuble. Pourtant, l'électricité avait été coupée depuis plusieurs semaines. Finalement, on sectionna tous les câbles de l'ascenseur. Avant qu'il ne s'écrase par terre, la porte s'est ouverte une dernière fois et une ombre blanche en est sortie. L'hôtel aurait-il abrité un fantôme? Mystère!

LIMOGES, FRANCE (10 AOÛT 1973)

Alors qu'il séjournait dans un petit hôtel de notre ville hier soir, un visiteur de Paris a connu une étrange expérience. La patronne l'avait prévenu que sa chambre, la 13, était hantée, mais il ne la croyait pas et il a bien ri. Il est monté se coucher vers vingt-deux heures. La chambre était bien éclairée et confortable. Malgré tout, il se sentait un peu anxieux. Pour se calmer, il a regardé sous le lit, dans la garde-robe, dans tous les tiroirs des armoires. Il a jeté un dernier coup d'oeil dans la salle de bains, puis il a fermé les rideaux de la fenêtre et il a éteint toutes les lumières, sauf une.

Une fois couché, caché sous les couvertures, il est demeuré immobile et a retenu son souffle, pour mieux écouter: pas un son ne lui parvenait. Rassuré, il a éteint la veilleuse à la tête de son lit. Au même instant, une petite voix qui semblait sortir du téléphone, lui a dit: "Enfin, nous voilà tranquilles pour la nuit." L'homme s'est levé d'un trait, s'est enfui en courant dans le couloir, est monté dans sa voiture en pyjama et a regagné Paris. Ses bagages sont restés dans sa chambre. Rejoint au téléphone, il a demandé qu'on les expédie chez lui par le train.

NEW-YORK, ÉTATS-UNIS (2 NOVEMBRE 1988)

Un spécialiste des phénomènes étranges nous a révélé dans un interview que, depuis quelques années, on n'entend guère parler de fantômes. Les maison hantées paraissent paisibles, les apparitions dans des lieux propices ont disparu. Il explique ce fait par les progrès de la science. On a réussi à trouver des causes naturelles à nombre d'évènements mystérieux à prime abord; les autres sont souvent dûs à la crédulité des gens qui s'imaginent avoir vu ou entendu quelque chose alors qu'il n'en est rien. En étant plus informés qu'autrefois, tous savent maintenant que les fantômes n'existent pas et ils ne s'attendent pas à en voir. Pourtant, les gens aiment encore avoir peur; de nos jours, ils visionnent des films d'horreur pour se donner des frissons dans le dos!

Thème 6
Texte 1

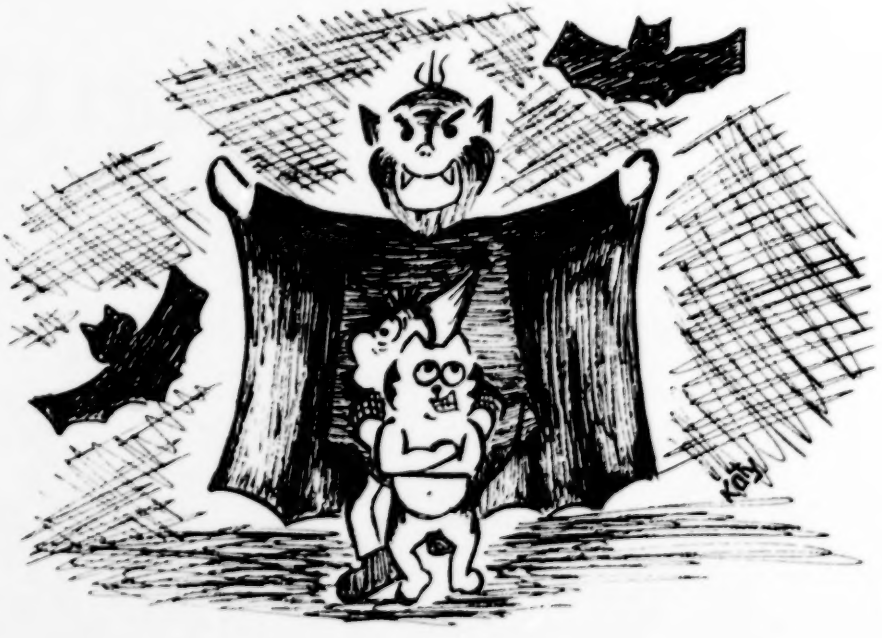
QUESTIONS SUR LE TEXTE

Remplis le tableau suivant sur l'observation de phénomènes étranges rapportés dans les journaux.

LIEU D'OBSERVATION	DATE	PHÉNOMÈNE	MYSTÈRE ÉCLAIRCI; OUI OU NON?

TEXTE 2

Les vampires.



Thème 6
Texte 2

LES VAMPIRES

PRÉSENTATION:

Ce texte te présentera un article de revue qui tend à prouver que les vampires ont déjà existé.

PISTE DE RÉFLEXION:

1- Selon toi, les vampires ont-ils déjà existé?

_____
_____
_____

2- Quel vampire est le plus célèbre? Où en as-tu déjà entendu parler?

_____
_____
_____

3- Les vampires étaient-ils dangereux?

_____
_____
_____

Thème 6
Texte 2, Niveau 1

LES VAMPIRES

Au Moyen-Age, les gens croyaient que les vampires étaient des revenants. Ils étaient certains qu'ils s'alimentaient de sang humain. Ils pensaient qu'on pouvait devenir vampire si on se faisait mordre par l'un d'eux. A cause de cette croyance, les gens évitaient de sortir seuls la nuit.

Le vampire le plus connu est Dracula. Son vrai nom était comte de Dracul. Il aurait tué des centaines de personnes. Il était atteint d'une très grave maladie, la porphyrie. Ces malades sont très sensibles à la lumière, ils ne peuvent sortir le jour lorsqu'il fait soleil. Leur peau blanchâtre se remplit de plaies; de longs poils se mettent à pousser sur leurs corps. Leur nez et leurs doigts rapetissent, leurs lèvres et leurs gencives raidissent, leurs dents ressortent. Ils ressemblent à des animaux monstrueux. Autrefois, ils suçaient le sang de leurs victimes pour reprendre des forces. On se protégeait d'eux en portant un collier d'ail. L'ail détruisait le pigment rouge du sang du vampire et le rendait plus faible encore.

De nos jours, les médecins ont découvert qu'une transfusion de sang assure force et bonne santé au patient porteur de la porphyrie.

N'aie pas peur; personne n'essaiera de te mordre dans le cou après avoir vu un vieux film de Dracula.

Adapté de: "L'actualité/février 1986"

Thème 6
Texte 2. Niveau 2

LES VAMPIRES

Au Moyen-Age, les gens pensaient que les vampires prenaient le corps de personnes mortes pour revivre. Ils entendaient dire qu'ils s'alimentaient avec du sang humain. On pouvait devenir vampire à son tour si on se faisait mordre par lui. À cause de cette croyance, les gens évitaient de sortir seuls la nuit. Ils portaient sur eux des croix et mettaient des tresses d'ail aux fenêtres de leurs maisons.

Le vampire le plus connu est Dracula. De son vrai nom comte Dracul, il se serait rendu célèbre en tuant des centaines de personnes. De récentes découvertes en médecine montrent plutôt que les vampires étaient atteints d'une très grave maladie, la porphyrie. Cette maladie est rare; car elle ne frappe qu'une personne sur 200,000. Elle est héréditaire car ce sont les parents de l'enfant qui la lui transmettent.

Ces malades sont très sensibles à la lumière; ils ne peuvent sortir le jour en plein soleil. Ils deviennent donc anémiques. Leur peau blanchâtre se remplit de plaies; de longs poils se mettent à pousser sur leur corps. Leur nez et leurs doigts rapetissent, leurs lèvres et leurs gencives raidissent, leurs dents ressortent. Ils ont l'apparence d'animaux monstrueux. Autrefois, le sang frais de leurs victimes leur redonnaient des forces.

Il suffisait qu'un membre de la famille morde son frère ou sa soeur pour qu'une contagion se déclare. On se protégeait en portant un collier d'ail. L'ail détruisait le pigment rouge du sang du vampire et le rendait plus faible encore. De nos jours, une transfusion de sang assure force et bonne santé au patient porteur de la porphyrie.

N'aie pas peur; personne n'essaiera de te mordre dans le cou à ta sortie du cinéma après avoir vu un vieux film de Dracula.

Adapté de: "L'actualité/février 1986"

Thème 6
Texte 2, Niveau 3

LES VAMPIRES

Au Moyen-Age, les gens croyaient que les vampires étaient des esprits mauvais qui s'introduisaient dans le corps de personnes mortes pour leur redonner vie. Leur source d'alimentation était de s'abreuver de sang frais chaque nuit. On pouvait devenir vampire à son tour si on avait été précédemment mordu par un vampire.

À cause de cette superstition, les gens évitaient de s'aventurer seuls dehors à la nuit tombée. Ils portaient sur eux des croix, aspergeaient leur maison d'eau bénite et mettaient des tresses d'ail aux fenêtres.

Le vampire le plus connu est celui que de nombreux films ont immortalisé: Dracula. De son vrai nom comte de Dracul, il se serait rendu célèbre en tuant des centaines de personnes. De récentes découvertes médicales laissent supposer que les vampires n'étaient pas des âmes errantes mais les victimes d'une très grave maladie, la porphyrie. Cette maladie est rare car elle ne frappe qu'une personne sur 200,000. Elle est héréditaire, transmise à l'enfant par le gène de l'un des deux parents. Ces malades connaissent une extrême sensibilité à la lumière, ce qui les empêche de sortir le jour en plein soleil. Ils deviennent donc anémiques.

Des lésions apparaissent sur leur peau blanchâtre, de longs poils se mettent à pousser sur tout leur corps. Leur nez et leurs doigts s'atrophient, leurs lèvres et leurs gencives raidissent, leurs dents ressortent, le tout donnant à ces pauvres humains l'apparence d'un animal monstrueux.

Un des traitements découverts au XXe siècle contre la porphyrie est l'injection d'hème, l'un des composants de l'hémoglobine, qui donne sa couleur rouge au sang. Comme cette découverte est récente, le malade du Moyen-Age ne pouvait se procurer du sang frais qu'en mordant ses victimes. Le pigment rouge, digéré, lui redonnait des forces. Ses frères et soeurs étaient souvent atteints de la même maladie, mais sans en présenter les symptômes. Il suffisait que le membre de la famille atteint morde les autres pour qu'une contagion se déclare.

Au Moyen-Age, on se défendait des vampires en portant des colliers d'ail. Comme l'ail est contre indiqué dans le voisinage d'un malade "vampirique" car il détruit le pigment rouge de son sang, les voisins pouvaient dormir tranquilles. De nos jours, une transfusion sanguine assure force et bonne santé au sujet porteur du gène de la porphyrie.

N'aie crainte; personne n'essaiera de te mordre dans le cou à ta sortie du cinéma après une représentation d'un vieux film de Dracula!

Adapté de: "L'actualité/février 1986"

Thème 6
Texte 2

QUESTIONS SUR LE TEXTE

1- Que pensaient les gens du Moyen-Âge au sujet des vampires?

_____
_____
_____
_____
_____

2- Qu'as-tu appris sur Dracula?

_____
_____
_____
_____

3- Quels sont les symptômes de la porphyrie?

_____
_____
_____
_____

4- De quelle façon les malades atteints de porphyrie se soignaient-ils autrefois?

_____

_____

_____

_____

5- De quelle façon les soigne-t-on de nos jours?

_____

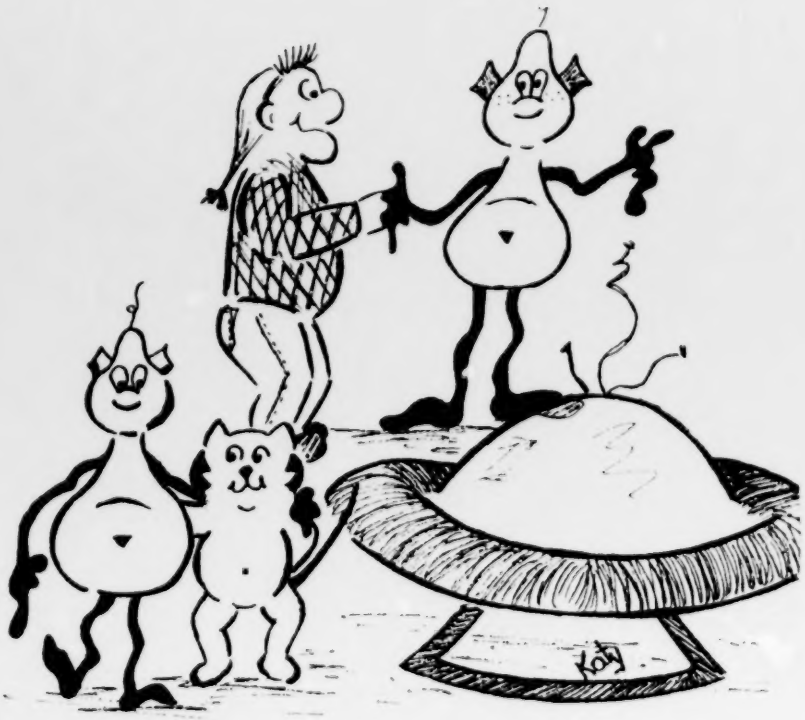
_____

_____

_____

TEXTE 3

Les objets volants non identifiés.



Thème 6
Texte 3

LES OBJETS VOLANTS NON IDENTIFIÉS

PRÉSENTATION:

Ce texte te présentera différents faits divers ramassés dans les journaux du monde entier depuis 1945. Ce n'est que depuis cette date que l'on attache de l'importance aux récits relatant l'apparition d'objets bizarres dans le ciel.

PISTE DE RÉFLEXION:

1- As-tu déjà vu le signe "OVNI"? Que veut-il dire?

_____
_____

2- En as-tu déjà entendu parler? Où?

_____
_____
_____

3- Que disait-on à leur sujet?

_____
_____
_____

4- Penses-tu que la vie existe sur une autre planète? Pourquoi?

Thème 6
Texte 3. Niveau 1

LES OVNIS

SEATTLE, ÉTATS-UNIS (24 JUIN 1947)

Kenneth Arnold était seul ce matin là dans son petit avion. Il a aperçu neuf soucoupes au-dessus des Montagnes Rocheuses. Elles se déplaçaient à une vitesse de 1900 kilomètres à l'heure. Les experts dépêchés sur place continuent leur enquête.

WASHINGTON, ÉTATS-UNIS (27 JUILLET 1952)

Hier soir, comme il y a une semaine, six vaisseaux étranges ont survolé la Maison Blanche durant plusieurs heures.

MARSEILLE, FRANCE (2 OCTOBRE 1952)

Un employé de l'aéroport de Marseille a vu ce soir un curieux objet d'environ cinq mètres de long se poser sur une piste. Une lumière bleue changeant au vert sortait des hublots.
L'engin s'est élevé dans les airs quand l'homme a voulu s'en approcher. Le mystère reste entier.

BENTWATERS, ANGLETERRE (13 AOÛT 1956)

Le radar d'une base aérienne a capté ce soir une formation de quinze objets lumineux. Le groupe se déplaçait dans un silence total, à plus de 8000 kilomètres à l'heure.

BALTIMORE, ÉTATS-UNIS (26 OCTOBRE 1958)

Deux automobilistes qui rentraient chez eux hier soir ont eu la peur de leur vie. Soudain ils ont aperçu au-dessus d'eux un cylindre brillant qui tournait. Leur voiture s'arrêta net. Les deux hommes en sortirent rapidement et se cachèrent dessous. l'objet resta sur place trente secondes puis il s'illumina et dégagea une forte chaleur. Il disparut en dix secondes dans un bruit terrible. Les policiers arrivés sur les lieux ont trouvé de légères traces de brûlures sur le sol et sur le corps des deux malheureux spectateurs.

NOUVEAU-MEXIQUE, ÉTATS-UNIS (24 AVRIL 1964)

Un policier a été témoin d'une étrange apparition vers 17 h 45 cet après-midi. Un objet argenté de forme ovale était posé sur une sortie de secours de l'autoroute. À son approche, une flamme sortit du dessous de l'appareil; il s'est élevé presque aussitôt dans un sifflement assourdissant. Il a disparu rapidement à l'horizon. Après son départ, il y avait des marques profondes dans l'asphalte et les buissons des alentours étaient brûlés. L'enquête se poursuit.

EN 20ième ORBITE SPATIALE (JUIN 1965)

À la vingtième orbite de leur vaisseau spatial, les astronautes ont signalé par radio avoir aperçu une soucoupe à quinze kilomètres à leur gauche. La NASA s'est dépêchée de leur répondre qu'il s'agissait d'un reflet de lumière dans la vitre malpropre du hublot. On n'en a plus entendu parler depuis.

DEVONSHIRE, ANGLETERRE (24 OCTOBRE 1967)

Ce matin, avant la levée du jour, deux policiers ont remarqué dans le ciel une espèce de croix lumineuse dont chaque bout était constitué de deux engins spatiaux très brillants. Elle a disparu rapidement au-dessus des champs. On s'explique mal le phénomène.

ORBITE LUNAIRE (JUILLET 1969)

L'équipage d'Apollo II a vu un objet lumineux en forme de "L". Il s'est éclipsé avant qu'on ne commence les manoeuvres d'atterrissage sur la lune.

LISBONNE, PORTUGAL (30 JUILLET 1976)

Les pilotes d'un avion de la British Airways ont été avertis par la tour de contrôle de la présence d'objets mystérieux se déplaçant près d'eux. L'équipage et les passagers ont pu voir trois objets brunâtres de forme allongée avant qu'ils ne disparaissent.

TÉHÉRAN, IRAN (9 SEPTEMBRE 1976)

Vers 1 h 30 ce matin, un objet brillant a traversé le ciel. Un avion a été envoyé à sa poursuite. Il a foncé dessus; l'engin lui a échappé dans une gerbe d'étincelles. Un petit objet s'est alors détaché du vaisseau principal et il s'est lancé sur les traces de l'avion. Le pilote ne doit sa survie qu'à sa vitesse de réaction: il a piqué rapidement à la verticale. Il a ensuite regagné sa base. Le vaisseau spatial, de la taille d'un Boeing 707, a alors disparu des écrans de radar.

Les journaux québécois aussi parlent d'objets volants non identifiés. Il y a quelques temps, les écrans de radar de Mirabel captaient six OVNIS disposés en forme de triangle. Quelques minutes plus tard, l'aéroport de Québec enregistrait le même phénomène. Comme tu le vois, même notre territoire peut être visité par les extraterrestres.

Thème 6
Texte 3, Niveau 2

LES OVNIS

SEATTLE, ÉTATS-UNIS (24 JUIN 1947)

Kenneth Arnold était seul ce matin là dans son petit avion. Il a aperçu au-dessus des Montagnes Rocheuses neuf disques en forme de soucoupes. Ils se déplaçaient à une vitesse de 1900 kilomètres à l'heure. Les experts dépêchés sur les lieux continuent leur enquête.

WASHINGTON, ÉTATS-UNIS (27 JUILLET 1952)

Hier soir, comme il y a une semaine, six vaisseaux étranges ont survolé la Maison Blanche durant plusieurs heures. Des avions de chasse envoyés à leur rencontre n'ont pu les repérer.

MARSEILLE, FRANCE (20 OCTOBRE 1952)

Un employé de l'aéroport de Marseille a vu ce soir un curieux objet d'environ cinq mètres de long se poser sur une piste. Une lumière bleue changeant au vert sortait des hublots. L'engin s'est élevé dans les airs quand l'homme a voulu s'en approcher. Le mystère reste entier.

BENTWATERS, ANGLETERRE (13 AOÛT 1956)

Le radar d'une base aérienne a capté ce soir une formation d'une quinzaine d'objets lumineux. Le groupe se déplaçait dans un silence total, à plus de 8000 kilomètres à l'heure. On envoya un avion en reconnaissance mais les objets avaient déjà disparu.

BALTIMORE, ÉTATS-UNIS (26 OCTOBRE 1958)

Deux automobilistes qui rentraient chez eux hier soir ont eu la peur de leur vie. Soudain ils ont aperçu un cylindre brillant de plus de 30 mètres de long qui tournait au-dessus d'eux. Leur voiture s'arrêta net. Les deux hommes en sortirent rapidement et se cachèrent dessous. L'objet resta sur place trente secondes puis il s'illumina d'une clarté très vive accompagnée d'une chaleur intense. Il disparut en dix secondes dans un bruit terrible. Les policiers arrivés sur les lieux ont décelé de légères traces de brûlures sur le sol et sur le corps des malheureux spectateurs.

NOUVEAU-MEXIQUE, ÉTATS-UNIS (24 AVRIL 1964)

Un policier a été témoin d'une étrange apparition vers 17 h 45 cet après-midi. Un objet argenté de forme ovale était posé sur une sortie de secours de l'autoroute.

À son approche, une flamme rouge illumina le dessous de l'appareil. L'engin s'est élevé dans un sifflement assourdissant puis il a disparu rapidement à l'horizon. Il y avait des marques profondes dans l'asphalte après son départ et les buissons des alentours étaient brûlés. L'enquête se poursuit.

EN 20ième ORBITE SPATIALE (JUIN 1965)

À la vingtième orbite de leur vaisseau spatial, les astronautes ont signalé par radio avoir aperçu une soucoupe à une quinzaine de kilomètres à leur gauche. La NASA s'est dépêchée de leur répondre qu'il s'agissait d'une reflet de lumière à travers la vitre malpropre du hublot. On n'en a plus entendu parler depuis.

DEVONSHIRE, ANGLETERRE (24 OCTOBRE 1967)

Ce matin, avant la levée du jour, deux policiers ont remarqué dans le ciel une espèce de croix lumineuse dont chaque bout était constitué de deux engins spatiaux très brillants. Ils se mirent à la poursuivre par des petites routes secondaires mais elle a disparu très rapidement au-dessus des champs. On s'explique mal le phénomène!

ORBITE LUNAIRE (JUILLET 1969)

L'équipage d'Apollo II a vu un objet en forme de "L" et très lumineux qui se dirigeait dans la même direction qu'eux. Il s'est éclipsé avant qu'on ne commence les manoeuvres d'atterrissage sur la lune.

LISBONNE, PORTUGAL (30 JUILLET 1976)

Un avion de la British Airways a été averti par la tour de contrôle de la présence d'objets mystérieux se déplaçant dans le même sens que sa ligne de vol. L'équipage et les passagers ont pu voir trois objets brunâtres de forme allongée avant qu'ils ne disparaissent vingt minutes plus tard.

TÉHÉRAN, IRAN (9 SEPTEMBRE 1976)

Vers 1 h 30 ce matin, un objet brillant a traversé le ciel. Un avion supersonique a été dépêché à sa poursuite. Quand il s'en approchait, le contact radio avec la base se coupait; quand il s'en éloignait, le contact reprenait. L'avion a foncé droit dessus; l'engin lui a échappé dans une gerbe d'étincelles. Un petit objet s'est alors détaché du vaisseau principal et s'est lancé sur les traces de l'avion. Tous les instruments de navigation et de défense sont devenus hors de contrôle; le pilote ne doit sa survie qu'à sa vitesse de réaction: il a piqué rapidement à la verticale. Ses instruments revenant à la normale, il a regagné sa base. Le vaisseau spatial, de la taille d'un Boeing 707, a alors disparu des écrans de radar.

Même les journaux québécois parlent d'objets volants non identifiés. Il y a quelques temps, les écrans de radar de Mirabel captaient six OVNIS disposés en forme de triangle. Quelques minutes plus tard, l'aéroport de Québec enregistrait le même phénomène. Comme tu le vois, même notre territoire peut être visité par les extraterrestres. Sois vigilant, peut-être en rencontreras-tu un jour!

Thème 6
Texte 3, Niveau 3

LES OVNIS

SEATTLE, ÉTATS-UNIS (24 juin 1947)

Kenneth Arnold était seul ce matin là dans son petit avion. Il survolait les Montagnes Rocheuses quand il a aperçu neuf disques, semblables à des soucoupes, qui se déplaçaient à plus de 1900 kilomètres à l'heure. Ce phénomène ne peut absolument pas être expliqué, vu que les engins maintenaient une vitesse deux fois supérieure à celle du son, vitesse qu'aucun avion n'a pu encore obtenir à ce jour. Les experts dépêchés sur les lieux continuent leur enquête. Ils interrogent encore présentement le pilote.

WASHINGTON, ÉTATS-UNIS (27 JUILLET 1952)

Le même phénomène qu'il y a une semaine s'est répété au-dessus de la Maison Blanche hier soir. Six vaisseaux étranges ont survolé les édifices gouvernementaux durant plusieurs heures. Des avions de chasse furent envoyés à leur rencontre mais ne purent les repérer; les véhicules avaient déjà disparu à leur arrivée.

MARSEILLE, FRANCE (2 OCTOBRE 1952)

Un préposé à l'entretien à l'aéroport de Marseille a vu ce soir un curieux objet d'environ cinq mètres de long et un mètre de haut se poser sur une piste. Une étrange lueur changeant du bleu au vert filtrait des hublots larges de trente centimètres. Le témoin n'a pu s'approcher à plus de cinquante mètres car l'engin s'est alors élevé silencieusement en quelques secondes. Le mystère reste entier.

BENTWATERS, ANGLETERRE (13 AOÛT 1956)

Le radar d'une base aérienne a capté ce soir une formation d'une quinzaine d'objets lumineux. Ils se dirigeaient vers le nord-est, sous la conduite de trois OVNIS groupés en triangle. La formation se déplaçait dans un silence total, à plus de 8000 kilomètres à l'heure. On envoya un avion en reconnaissance mais les objets avaient déjà disparu...

BALTIMORE, ÉTATS-UNIS (26 OCTOBRE 1958)

Deux automobilistes qui rentraient chez eux hier soir ont eu la peur de leur vie. En dépassant un viaduc, ils virent soudain un cylindre brillant de plus de 30 mètres de long tourner au-dessus d'eux. La voiture s'arrêta net. Les deux hommes en sortirent rapidement et se cachèrent dessous.

L'objet resta stationnaire durant trente secondes, puis il s'illumina d'une clarté très vive accompagnée d'une chaleur intense. Il disparut en dix secondes dans un bruit terrible. Les policiers arrivés aussitôt sur les lieux décelèrent de légères traces de brûlure sur le sol et les corps des deux malheureux spectateurs.

NOUVEAU-MEXIQUE, ÉTATS-UNIS (24 AVRIL 1964)

Un policier du corps de police de notre État a été témoin d'une étrange apparition vers 17 h 45 cet après-midi. Un objet argenté de forme ovale était posé sur une sortie de secours non loin de l'autoroute. À son approche, une flamme rouge illumina le dessous de l'appareil. L'engin s'éleva dans un sifflement assourdissant, puis disparut très rapidement à l'horizon. Les policiers venus à la rescousse de leur confrère ont remarqué des empreintes profondes dans l'asphalte. Les buissons des alentours étaient tous calcinés, mais on n'a rien découvert d'autre. L'enquête se poursuit...

EN 20ième ORBITE SPATIALE (JUIN 1965)

À la vingtième orbite de leur vaisseau spatial, le Gémini 4, les astronautes James McDivitt et Ed White ont signalé par radio avoir aperçu une soucoupe porteuse de plusieurs embranchements à une quinzaine de kilomètres à leur gauche.

La NASA s'est empressée de leur répondre qu'il s'agissait d'un reflet de lumière vu à travers la vitre malpropre du hublot. McDivitt et White n'ont plus reparlé depuis ce temps de ce phénomène étrange.

DEVONSHIRE, ANGLETERRE (24 OCTOBRE 1967)

Ce matin, avant la levée du jour, deux policiers de notre district effectuaient leur ronde habituelle lorsqu'ils aperçurent dans le ciel une espèce de croix lumineuse dont chaque extrémité était constituée de deux engins spatiaux très brillants. Ils se mirent à poursuivre la vision par des petites routes secondaires mais elle a disparu très rapidement au-dessus des champs. On s'explique mal le phénomène!

EN ORBITE LUNAIRE (JUILLET 1969)

L'équipage d'Apollo II a vu un objet en forme de "L" et très lumineux qui se dirigeait dans la même direction qu'eux. L'objet était trop éloigné pour qu'on puisse l'observer précisément. Il s'est éclipsé avant que ne s'amorcent les manoeuvres d'atterrissage sur la lune.

LISBONNE, PORTUGAL (30 JUILLET 1976)

Un avion de la British Airways a été averti par la tour de contrôle que des objets mystérieux se déplaçaient parallèlement à sa ligne de vol. L'équipage et les passagers purent voir trois objets brunâtres de forme allongée avant qu'ils ne disparaissent vingt minutes plus tard.

TÉHÉRAN, IRAN (9 SEPTEMBRE 1976)

Vers 1 h 30 du matin dans la nuit du 9 septembre, un objet brillant a traversé le ciel. Un avion supersonique a été dépêché à sa poursuite. Quand il s'en approchait, le contact radio avec la base cessait; quand il s'en éloignait, le contact reprenait. L'avion fonça droit dessus; l'engin lui échappa dans une gerbe d'étincelles bleues, vertes et rouges. Un petit objet se détachant du vaisseau spatial se lança alors sur ses traces. Tous les instruments de navigation et de défense de l'avion furent aussitôt hors de contrôle; le pilote ne dut sa survie qu'à sa vitesse de réaction: il a piqué rapidement à la verticale. Ses instruments revenant à la normale, il regagna sa base, escorté d'une petit cylindre brillant. Quand l'avion a atterri, il a survolé l'aéroport et est parti rejoindre l'OVNI principal, qui avait la taille d'un Boeing 707 sur les écrans de radar. Bientôt, même ce point lumineux se volatilisa instantanément. Puis, plus rien...

Les journaux québécois aussi parlent d'objets volants non identifiés. Il y a quelques temps, les écrans de radar de Mirabel captaient six OVNIS disposés en forme d'un triangle immense. Quelques minutes plus tard, l'aéroport de Québec enregistrait le même phénomène, sans en avoir été informé au préalable. Comme tu le vois, même notre territoire peut être visité par les extraterrestres. Sois vigilant, peut-être en rencontreras-tu un jour!

Thème 6
Texte 3

QUESTIONS SUR LE TEXTE

Remplis le tableau suivant sur des observations d'OVNIS.

LIEU DE L'OBSERVATION	DATE	TYPE D'OBJET	ÉVÉNEMENT OBSERVÉ

TEXTE 4

Le monde interlope.

Thème 6
Texte 4

LE MONDE INTERLOPE

PRÉSENTATION:

Le monde des agents secrets et des espions t'a toujours fasciné?
Ce texte te renseignera sur leurs secrets.

PISTE DE RÉFLEXION:

1 - Connais-tu James Bond, l'agent 007 du cinéma?

_____
_____
_____

2 - Raconte quelques-uns de ses exploits.

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

Thème 6
Texte 4. Niveau 1

LE MONDE INTERLOPE

Un espion est celui qui cherche à obtenir des renseignements secrets pour lui-même ou pour les transmettre à quelqu'un d'autre. Pour le plaisir, entraîne-toi à devenir un agent secret efficace.

UN CODE SECRET:

Tu peux utiliser le code morse, facile d'emploi. Chaque série de points et de traits correspond à une lettre de l'alphabet ou à un chiffre:

A . —	J . — — —	S . . .
B — . . .	K — . —	T — —
C — . — .	L . — . .	U . . —
D — . .	M — —	V . . . —
E .	N — .	W . — —
F . . — .	O — — —	X — . . —
G — — .	P . — — .	Y — . — —
H	Q — — . —	Z — — . .
I . .	R . — .	

Ou bien, invente ton propre code:

Change chaque lettre de l'alphabet pour un nombre:

A	**B**	**C**	**D**	**E**	**F**	**G**	**H**	**I**	**J**
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
K	**L**	**M**	**N**	**O**	**P**	**Q**	**R**	**S**	**T**
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
U	**V**	**W**	**X**	**Y**	**Z**				
21	22	23	24	25	26				

Voici d'autres suggestions:

- écris l'alphabet à l'envers:

Z	**Y**	**X**
1	2	3

- commence ta série de chiffres par un autre nombre:

A	**B**	**C**
230	231	232

- sers-toi uniquement des nombres pairs ou impairs ou des nombres premiers:

A	**B**	**C**	**D**	**ou**	**A**	**B**	**C**	**D**	**ou**	**A**	**B**	**C**	**D**
2	4	6	8		1	3	5	7		23	29	31	33

UN CADRAN DE CODAGE:

Un dernier moyen est de se fabriquer un cadran de codage.

Matériel: du papier construction
un compas
un crayon
une attache parisienne
des ciseaux

1- Avec le compas, trace deux cercles sur du papier construction, l'un de 17 cm de diamètre, l'autre de 9 cm de diamètre.

2- Découpe les cercles.

3- Fais des marques à tous les **2 cm** du tour extérieur du grand cercle. Trace des lignes qui joignent ces marques au centre.

4- Fais des marques à tous les **1 cm** du tour extérieur du petit cercle. Trace aussi des lignes qui joignent ces marques au centre.

5- Dessine des symboles dans les espaces sur le grand cercle, en allant dans le sens des aiguilles d'une montre. Inscris les nombres de 1 à 26 dessous.

6- Inscris les lettres de l'alphabet sur le petit cercle, en allant dans le sens des aiguilles d'une montre.

7- Joins les deux cercles en faisant un trou au centre de chacun puis fixe-les par une attache parisienne.

8- Le cadran de codage est prêt. Fabrique un cadran de codage semblable pour la personne qui devra décoder ton message.

9- Choisis un symbole-clé, comme le □. Fais tourner la grande roue jusqu'à ce que le □ soit en face du A de la petite roue. Commence ton message par le code □ puis continue en changeant les lettres pour des chiffres ou des symboles.

DE L'ENCRE INVISIBLE:

Écris ton message à l'encre invisible pour le rendre plus secret encore. Utilise du jus de citron, du vinaigre ou une petite cuillerée de sucre dissous dans de l'eau. Trace ton message avec un compte-gouttes. Pour le lire, chauffe le papier près d'une ampoule allumée ou au-dessus d'une lampe de poche. Ne le fais pas au-dessus d'une flamme vive car le papier pourrait prendre feu.

DES MESSAGES SECRETS:

Il est possible de dissimuler un message secret dans une lettre ordinaire:

- chaque mot secret commencera par un lettre majuscule;
- chaque mot secret sera placé au début des phrases;
- chaque mot secret sera placé le troisième ou le cinquième dans la ligne, etc...

Avertis auparavant ton complice de ton choix.

COMMENT "PASSER" UN MESSAGE SECRET:

Tu peux cacher ton message secret dans plusieurs endroits: sous un banc public ou une poubelle, derrière un monument, sous le lavabo dans les toilettes publiques, sous la table dans un restaurant, etc...

COMMENT RENCONTRER UN CONTACT:

Tu dois être prudent. Si tu n'as que quelques mots à lui dire, bouscule-le accidentellement dans la rue ou à l'arrêt d'autobus. On pensera que tu t'excuses lorsque tu lui parleras. Tes vêtements ou un accessoire comme un journal ou un parapluie peuvent servir de code. Si tu veux t'entretenir plus longtemps avec lui, rencontre-le dans un endroit discret.

LE REPAIRE D'UN AGENT SECRET:

Protège ta chambre des curieux. Quand tu n'y es pas, colle un fil en travers du cadre de la porte. Si le fil est cassé quand tu reviens, tu sauras que quelqu'un est allé dans ta chambre en ton absence.

Cache tes objets d'agent secret dans des endroits sûrs: sous ton matelas, dans le fond du garde-robe, à l'arrière des tiroirs de ton bureau. Les petites choses peuvent être mises dans un vase à fleurs, sous un bibelot. Dissimule tes papiers importants entre les pages d'une revue, sous un tableau, en-dessous du tapis. Il y a encore bien d'autres coins possibles.

Tous ces conseils devraient te permettre de devenir un excellent "James Bond".

LE MONDE INTERLOPE

Un espion est celui qui cherche à obtenir des renseignements secrets pour son compte ou pour les transmettre à quelqu'un d'autre. Il veut découvrir des secrets militaires ou politiques. Il espionne les industries pour savoir de quelle façon elles confectionnent un produit. La police recherche des informations pour des motifs valables; elle veut détruire les réseaux de drogue ou les organisations comme la Mafia. Pour le plaisir, entraîne-toi à devenir un agent secret efficace.

UN CODE SECRET:

Tu peux utiliser le code morse, facile d'emploi. Chaque série de points et de traits correspond à une lettre de l'alphabet ou à un chiffre:

A . —	J . — — —	S . . .
B — . . .	K — . —	T — —
C — . — .	L . — . .	U . . —
D — . .	M — —	V . . . —
E .	N — .	W . — —
F . . — .	O — — —	X — . . —
G — — .	P . — — .	Y — . — —
H	Q — — . —	Z — — . .
I . .	R . — .	

1 . ___ ___ ___ ___

2 . . ___ ___ ___

3 . . . ___ ___

4 . . . . ___

5 . . . . .

6 ___ . . . .

7 ___ ___ . . .

8 ___ ___ ___ . .

9 ___ ___ . ___ ___ .

0 ___ ___ ___ ___ ___

Début du message ___ . ___ . ___

Fin du message . ___ . ___ .

Point . ___ . ___ . ___ :

Le code morse se transmet de plusieurs façons: par l'écriture, par signaux lumineux avec une lampe de poche, par signaux sonores en frappant sur un objet.

Tu peux aussi te servir de l'alphabet d'une autre culture pour te créer un code. Exemple: l'alphabet arabe.

SOURCE: Dictionnaire Larousse illustré 1987, p. 56

Ou bien, invente ton propre code.

Change chaque lettre de l'alphabet pour un nombre:

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
U	V	W	X	Y	Z				
21	22	23	24	25	26				

Voici d'autres suggestions:

- écrire l'alphabet à l'envers;
- commencer ta série de chiffres par un autre nombre;
- te servir uniquement des nombres pairs ou impairs ou des nombres premiers.

UN CADRAN DE CODAGE:

Un dernier moyen est de se fabriquer un cadran de codage.

Matériel: du papier construction
un compas
un crayon
une attache parisienne
des ciseaux

1- Avec le compas, trace deux cercles sur du papier construction, l'un de 17 cm de diamètre, l'autre de 9 cm de diamètre.

2- Découpe les cercles.

3- Fais des marques à tous les **2 cm** du tour extérieur du grand cercle. Trace des lignes qui joignent ces marques au centre.

4- Fais des marques à tous les **1 cm** du tour extérieur du petit cercle. Trace aussi des lignes qui joignent ces marques au centre.

5- Dessine des symboles dans les espaces sur le grand cercle, en allant dans le sens des aiguilles d'une montre. Inscris les nombres de 1 à 26 dessous.

6- Inscris les lettres de l'alphabet sur le petit cercle, en allant dans le sens des aiguilles d'une montre.

7- Joins les deux cercles en faisant un trou au centre de chacun puis fixe-les par une attache parisienne.

8- Le cadran de codage est prêt. Fabrique un cadran de codage semblable pour la personne qui devra décoder ton message.

9- Choisis un symbole-clé, comme le □. Fais tourner la grande roue jusqu'à ce que le □ soit en face du A de la petite roue. Commence ton message par le code □ puis continue en changeant les lettres pour des chiffres ou des symboles.

DE L'ENCRE INVISIBLE:

Rends ton message ultra-secret en l'écrivant à l'encre invisible. Utilise du jus de citron, du vinaigre ou une petite cuillerée de sucre dissous dans de l'eau. Trace ton message avec un compte-gouttes. Pour le lire, chauffe le papier près d'une ampoule allumée ou au-dessus d'une lampe de poche. Ne le fais pas au-dessus d'une flamme vive car le papier pourrait prendre feu.

DES MESSAGES SECRETS:

Il est possible de dissimuler un message secret dans une lettre ordinaire:

- chaque mot secret commencera par une lettre majuscule;
- chaque mot secret sera placé au début des phrases;
- chaque mot secret sera placé le troisième ou le cinquième dans la ligne, etc...

Auparavant, avertis ton contact de ton choix.

COMMENT "PASSER" UN MESSAGE SECRET:

Tu peux cacher ton message secret dans plusieurs endroits, à condition d'en avertir ton complice à l'avance. Colle ton message sous un banc public ou une poubelle, derrière un monument, sous le lavabo dans les toilettes publiques, sous la table dans un restaurant, etc...

COMMENT RENCONTRER UN CONTACT:

Tu dois être discret. Si vous n'avez que quelques mots à vous dire, bousculez-vous accidentellement dans la rue ou à l'arrêt d'autobus. On pensera que vous vous excusez lorsque vous vous parlerez. Des vêtements ou des accessoires servent souvent de code:

une casquette bleue veut dire danger;
un gilet rouge veut dire voie libre;
un journal roulé veut dire tout se passe bien;
un parapluie veut dire à l'attaque, etc...

Tu peux aussi décider avec ton ami de gestes signifiant quelque chose: se gratter la tête, cligner des yeux plusieurs fois, tousser, etc... Si tu veux t'entretenir plus longtemps avec lui, rencontre-le dans un endroit discret.

LE REPAIRE D'UN AGENT SECRET:

Protège ta chambre des curieux. Quand tu n'y es pas, colle un fil en travers du cadre de la porte. Si le fil est cassé à ton retour, tu sauras que quelqu'un est allé dans ta chambre en ton absence.

Cache soigneusement tes objets d'agent secret: sous ton matelas, dans le fond du garde-robe, à l'arrière des tiroirs de ton bureau. Les petites choses peuvent être mises dans un vase à fleurs, sous un bibelot, derrière les livres de ta bibliothèque. Dissimule tes papiers importants entre les pages d'une revue, sous un tableau, en-dessous du tapis. Il y a encore bien d'autres coins possibles. Tous ces conseils devraient te permettre de devenir un excellent "James Bond"

Thème 6
Texte 4. Niveau 3

LE MONDE INTERLOPE

Un espion est celui qui cherche à obtenir des renseignements secrets pour son compte ou pour les transmettre à quelqu'un d'autre. Les agents secrets politiques recherchent des secrets militaires ou gouvernementaux; les espions industriels veulent découvrir la façon de confectionner un produit. Les membres de bandes rivales se surveillent également. Mais on peut aussi rechercher des informations sur les autres pour des motifs valables: les policiers démantèlent ainsi les réseaux de drogue ou les organisations comme la Mafia. Pour le plaisir, entraîne-toi à devenir un agent secret efficace.

UN CODE SECRET:

Tu peux utiliser le code morse, facile d'emploi. Chaque série de points et de traits correspond à une lettre de l'alphabet ou à un chiffre:

A . ___	F . . ___ .	K ___ . ___
B ___ . . .	G ___ ___ .	L . ___ . .
C ___ . ___ .	H	M ___ ___
D ___ . .	I . .	N ___ .
E .	J . ___ ___ ___	O ___ ___ ___

P . ___ ___ .	T ___	X ___ . . ___
Q ___ ___ . ___	U . . ___	Y ___ . ___ ___
R . ___ .	V . . . ___	Z ___ ___ . .
S . . .	W . ___ ___	

1 . ___ ___ ___ ___	5 . . . . .
2 . . ___ ___ ___	6 ___ . . . .
3 . . . ___ ___	7 ___ ___ . . .
4 . . . . ___	8 ___ ___ ___ . .

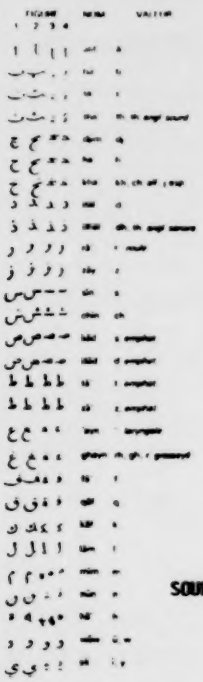
9 ___ ___ ___ ___ .

0 ___ ___ ___ ___ ___

Début du message	___ . ___ . ___
Fin du message	. ___ . ___ .
Point	. ___ . ___ . ___

Le code morse se transmet de plusieurs façons: par l'écriture, par signaux lumieux avec une lampe de poche, par signaux sonores en frappant sur un objet.

Tu peux aussi te servir de l'alphabet d'une autre culture pour te créer un code. Exemple: l'alphabet arabe.



SOURCE: Dictionnaire Larousse illustré, 1987, p. 56

Ou bien, imagine ton propre code.

Change chaque lettre de l'alphabet pour un nombre:

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
K	**L**	**M**	**N**	**O**	**P**	**Q**	**R**	**S**	**T**
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
U	**V**	**W**	**X**	**Y**	**Z**				
21	22	23	24	25	26				

Voici d'autres suggestions:

- écris l'alphabet à l'envers, commence ta série de chiffres par un autre nombre, sers-toi uniquement des nombres pairs ou impairs ou des nombres premiers, etc...

UN CADRAN DE CODAGE:

Un dernier moyen est de se fabriquer un cadran de codage.

Matériel: du papier construction
un compas
un crayon
une attache parisienne
des ciseaux

1- Avec le compas, trace deux cercles sur du papier construction, l'un de 17 cm de diamètre, l'autre de 9 cm.

2- Découpe les cercles.

3- Sur le pourtour du grand cercle, fais des marques à tous les 2 cm. Trace des lignes qui joignent ces marques au centre.

4- Sur le pourtour du petit cercle, fais des marques à tous les 1 cm. Trace aussi des lignes qui joignent ces marques au centre.

5- Dessine des symboles dans les espaces sur le grand cercle, en allant dans le sens des aiguilles d'une montre. Inscris les nombres de 1 à 26 dessous.

6- Inscris les lettres de l'alphabet sur le petit cercle, en allant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

7- Joins les deux cercles en faisant un trou au centre de chacun, puis fixe-les avec une attache parisienne.

8- Le cadran de codage est prêt. Fournis un cadran de codage semblable à la personne qui devra décoder ton message.

9- Choisis un symbole-clé, comme le □. Fais tourner la grande roue jusqu'à ce que le □ soit en face du A de la petite roue. Commence ton message par le code □ puis continue en interchangeant les lettres pour des chiffres ou des symboles.

DE L'ENCRE INVISIBLE:

Rends ton message ultra-secret en l'écrivant à l'encre invisible. Le jus de citron fait parfaitement l'affaire, comme le vinaigre ou une petite cuillerée de sucre dissous dans de l'eau. Trace ton message avec un compte-gouttes. Pour le lire, chauffe le papier près d'une ampoule allumée, un calorifère ou au-dessus d'une lampe de poche. Ne le fais pas au-dessus d'une flamme vive car le papier pourrait prendre feu.

DES MESSAGES SECRETS:

Il est possible de dissimuler un message secret dans une lettre ordinaire: ainsi, chaque mot secret commencera par une lettre majuscule, ou il sera placé au début de chaque phrase ou il sera écrit dans un endroit précis de la lettre décidé auparavant par ton contact et toi (le cinquième, le dixième, etc...) Sers-toi de ton imagination pour utiliser divers stratagèmes.

COMMENT "PASSER" UN MESSAGE SECRET:

Plusieurs endroits peuvent être utilisés pour y cacher un message secret. L'important est que ton complice puisse repérer la cachette facilement. Colle ton message sous un banc public, à la base d'un lampadaire, sous une poubelle, derrière un monument, sous le lavabo dans les toilettes publiques, sous la table dans un restaurant, etc...

COMMENT RENCONTRER UN CONTACT:

Tu dois être discret si tu veux rencontrer un complice sans éveiller de soupçons. Si vous n'avez que quelques mots à échanger, bousculez-vous accidentellement dans la rue ou à l'arrêt d'autobus. On pensera que les paroles que vous échangez sont des paroles d'excuses. Dans un jardin public, asseyez-vous sur le même banc, mais à bonne distance l'un de l'autre. On ne s'imaginera pas que vous êtes ensemble.

Les vêtements servent souvent de code: une casquette bleue veut dire danger, un gilet rouge signifie voie libre, etc... Un accessoire est souvent utile et a une signification: un journal roulé dans la main droite est le signe que l'opération se passe bien, un parapluie veut dire à l'attaque, etc.. Conviens avec ton ami de gestes révélateurs de messages: se gratter la tête, cligner des yeux plusieurs fois, tousser... Si tu veux t'entretenir plus longtemps avec lui, rencontre-le dans un endroit discret. Là encore, les possibilités sont innombrables.

LE REPAIRE D'UN AGENT SECRET:

Plus tu deviendras un agent secret expérimenté, et plus tu voudras que ta chambre soit à l'abri des curieux. Quand tu n'y es pas, colle un fil de la même couleur que la porte en travers du cadre de celle-ci. Si le fil est cassé à ton retour, tu sauras que quelqu'un a pénétré dans ta chambre en ton absence.
Une des clés du succès comme agent double est de dissimuler soigneusement son attirail. Cache tes objets personnels sous ton matelas, dans le fond du garde-robe, à l'arrière des tiroirs de ton bureau. Les petites choses peuvent être mises dans un vase à fleurs, sous un bibelot, derrière les livres de ta bibliothèque. Les papiers se dissimulent facilement entre les pages d'une revue, sous un tableau, en-dessous du tapis. Laisse vagabonder ton imagination; il y a bien d'autres coins possibles. Tous ces conseils devraient te permettre de réussir à devenir un "James Bond" infaillible!

Thème 6
Texte 4

QUESTIONS SUR LE TEXTE

Décode le message suivant écrit en code morse:

TEXTE 5

Une aventure à ton goût.

Thème 6
Texte 5

UNE AVENTURE À TON GOÛT

PRÉSENTATION:

Voici un récit d'aventures qu'un jeune de ton âge a écrit pour toi. Il se déroule dans un petit village imaginaire, Valpatigua, à une époque très ancienne. J'espère qu'il te plaira!

PRÉSENTATION:

1- Qu'est-ce qu'un film d'aventures?

_____
_____
_____
_____

2- Qu'est-ce qu'un récit d'aventures?

_____
_____
_____
_____

Thème 6
Texte 5, Niveau 1

LE SECRET DE LA BOUCHE DU CHAOS

C'était le printemps. Partout les fleurs poussaient, la vie reprenait son cours. Partout sauf dans une petite région où la nature était détruite. À une demi-journée de marche du village de Valpatigua se trouvait la cause de cette désolation: la Bouche du Chaos, un volcan où se cachaient les forces du mal! C'est pourquoi aujourd'hui même quatre aventuriers, Béphir, Stradish, Zelfos et Trialisc partent sur un sentier étroit menant à une sombre forêt. Tout à coup, Selfos se sent plus nerveux. Il a cru voir des ombres dans les bois. Trois petits hommes à la peau brune portant des épées sortent de derrière les arbres et attaquent. Stradish lève son marteau de guerre et porte un coup à l'un des Gobelins. Le Gobelin tombe sur le sol. Un autre Gobelin attaque Trialisc. Béphir réplique avec un formidable coup qui décide les Gobelins à s'enfuir. Mais Trialisc saigne beaucoup. Stradish murmure quelques mots puis touche la blessure: elle guérit aussitôt. Le groupe reprend la route qui devient de plus en plus difficile. Soudain apparaît un gros rocher. Un nain est assis dessus. Il salue puis se présente comme étant Fadrick Hache Pierre, un nain de la colonie de RocNoir, plus à l'est de Valpatigua. Il propose de les accompagner.

Après plusieurs minutes de marche, les hommes voient la masse de la Bouche du Chaos Avec quelques hésitations, le groupe entreprend l'escalade par le versant sud de la montagne et parvient à une petite ouverture.

Les aventuriers entendent alors des aboiements puissants. Un énorme chien roux, de la taille d'un veau, se projette sur Béphir, Fadrick et Trialisc le frappent à mort. Un deuxième saute sur les assaillants, Stradish et Zelfos détournent l'attention du chien de garde tandis que Fadrick, Trialisc et Béphir lui portent une ruée de coups: il s'écroule, sans vie.
Le groupe entre dans les profondes cavernes. Il arrive à une croisée des chemins. Une petite pancarte indique à droite le chemin de la salle d'armes, à gauche le chemin des chambres de la garnison et tout droit le sentier menant au quartier-maître et aux étages inférieurs. Les hommes empruntent ce dernier. Un peu plus loin, ils passent devant trois ogres endormis. Mais soudain, Trialisc entend un léger bruit derrière lui. Un des trois ogres est debout, avec une énorme massue à la main. Un simple coup et Trialisc tombe assommé. Fadrick se lance à sa rescousse mais sa charge ne fait aucun effet: il se fait projeter sur le mur. L'ogre se retourne pour éviter l'attaque de Stradish. Zelfos prononce quelques mots vers l'ogre qui se trouve aussitôt coincé dans une toile d'araignée. Sans tarder, Béphir remet sur pied Stradish et Fadrick et porte Trialisc sur ses épaules. Ils arrivent à un pont qui enjambe une rivière de lave.

De l'autre côté, une créature au corps de reptile possédant sept têtes de serpents avance à pas lents vers la bande. Béphir repose Trialisc sur le sol, sort son épée puis fonce sur la créature. Cette dernière se lance sur le pauvre Béphir qui hurle de douleur. Il lui donne une dizaine de coups avant de s'écrouler. La créature meurt quelques minutes plus tard. Stradish s'approche de Béphir et s'écrie: "Il est encore vivant", Zelfos ajoute: "Nous ne pouvons rien pour lui. Seuls les faibles meurent. S'il est fort, qu'il le prouve". Zelfos reprend la route, suivi de Trialisc qui s'est réveillé depuis quelques instants à cause des hurlements de Béphir. Après une descente très longue, le chef de file dit aux autres de s'arrêter. Un fantôme s'avance vers eux. Il remue les lèvres pour dire: "N'allez pas plus loin car la mort vous guette. Je suis le gardien des ténèbres; si vous franchissez cette porte, votre seule récompense sera de périr". Il disparaît aussitôt. Zelfos s'approche de la porte d'un pas mal assuré et pose sa main sur la poignée. Il donne un coup sec: rien ne se passe. Il fait signe aux autres de le suivre. Le couloir dans lequel ils s'engagent est sombre. Soudain, ils aperçoivent deux yeux rouges et lumineux et entendent un rugissement énorme. Un dragon aux écailles noires et luisantes se prépare à les engloutir. Zelfos récite une formule magique qui paralyse le monstre. Sans plus attendre, nos amis traversent le couloir. Arrivés devant une lourde porte, ils l'ouvrent rapidement et la referment derrière eux.

Ils se trouvent dans une immense salle décorée de perchoirs d'oiseaux et de statues de démons et de monstres. Au centre d'une table se trouve une boule de cristal. Elle montre des visions de cauchemar. Derrière, un homme les regarde. Il se lève puis commence: "Mon nom est Stéphodos, le gardien de la sphère du mal. Je vais vous expliquer pourquoi la région est ainsi détruite. Un grand magicien, Geslave, fabriqua autrefois la sphère du bien et celle du mal. Un évènement mystérieux arriva à Geslave qui mourut peu après. L'un des apprentis, Dioremh, tenta de prendre le pouvoir en nous faisant disparaître tous. Mais j'avais fui à temps. Accumulant de la puissance, je me suis senti prêt à l'affronter. Le combat a duré plus d'une demi-heure. Mais un fait inattendu est arrivé. La sphère du bien a éclaté sous le choc d'une explosion magique lancée par Dioremh. Ce dernier est mort sur le sol, perdant sa force de vie. Je ne pouvais plus qu'utiliser la sphère du mal. La région a commençé à s'enlaidir et elle continuera à le faire car j'augmenterai ma puissance. Je dominerai la terre. Mais assez de bavardage. Le temps de votre mort est arrivé!" Ne perdant pas une seconde, Stéphodos disparaît, réapparaissant de l'autre côté de la pièce. Trialisc lui porte un coup d'épée. Son épée rencontre le vide. Fadrick se lance sur le magicien la hache à la main. Son coup n'est guère plus utile car Stéphodos disparaît à nouveau. Zeldos a tout à coup une illumination. Pourquoi ne pas détruire la sphère du mal? Il commence un chant magique.

Un éclair frappe la sphère. Elle explose, Stéphodos pousse un hurlement et tombe mort. La terre se met à trembler. Des morceaux de plafond tombent sur le sol. Nos amis se sauvent par une porte du fond. Ils empruntent un escalier de cent marches et retrouvent à l'extérieur... Béphir, qui les attendait! Il est vivant! Il pointe son index sur le volcan qui s'effondre. La mission est accomplie. Bientôt, le pays retrouvera sa vraie nature!

Dominic Dubé
13 ans

Thème 6
Texte 5, Niveau 2

LE SECRET DE LA BOUCHÉ DU CHAOS

C'était le printemps. Partout dans le pays, les fleurs poussaient, les arbres bourgeonnaient, la vie reprenait son cours. Partout, sauf dans une petite région où la nature était dévastée. À une demi-journée de marche du village de Valpatigua se trouvait la cause de toute cette désolation: la Bouche du Chaos, un volcan où se cachaient les forces du mal!

C'est pourquoi aujourd'hui même quatre aventuriers expérimentés, Béphir le Héros, Stradish le Clerc, Zelfos le Savant et Trialisc le Vétéran partent sur un sentier étroit menant à une sombre forêt. Cela fait bientôt une heure qu'ils marchent quand tout à coup, Zelfos se sent plus nerveux. Il a cru voir des ombres dans les bois. Cinq minutes plus tard, trois petits hommes à la peau brune portant des armures et des épées sortent de derrière les arbres et attaquent. Stradish brandit son marteau de guerre puis porte un coup à l'un des Gobelins. Le Gobelin tombe sur le sol. Un autre Gobelin attaque Trialisc. Béphir réplique avec un formidable coup qui décide les Gobelins à s'enfuir. Mais Trialisc a été blessé; il saigne beaucoup. Stradish s'approche, murmure quelques mots puis touche la blessure, qui se cicatrise aussitôt. Le groupe range ses armes puis reprend le chemin qui devient de plus en plus difficile.

Soudain apparaît un gros rocher. Un nain est assis dessus. Il lève la main en signe de salutation puis se présente comme étant Fadrick Hache Pierre, un nain de la colonie de RocNoir, plus à l'est de Valpatigua. Il pose des questions au groupe puis il propose de les accompagner. Zelfos accepte son offre. Après plusieurs minutes de marche, nos valeureux guerriers se figent sur place. Là devant eux se dresse la masse effroyable de la Bouche du Chaos. La gueule du volcan laisse échapper des flots de fumée noire. Des oiseaux de proie tournoient autour. Après quelques hésitations, le groupe entreprend l'escalade par le versant sud de la montagne et parvient à une petite ouverture.

Les hommes entendent alors des aboiements puissants. Béphir, Trialisc et Fadrick se lancent à l'attaque. Mais lorsqu'ils voient leurs adversaires, ils sont effrayés: ce sont deux énormes chiens de la taille d'un veau, au pelage roux et aux yeux rageurs. L'un des chiens se projette sur Béphir et lui mord un bras. Fadrick et Trialisc le frappent à mort. Le deuxième saute sur les assaillants, les menaçant de ses crocs puissants. Stradish et Zelfos détournent l'attention du chien de garde tandis que Fadrick, Trialisc et Béphir lui portent une ruée de coups: il s'écroule, sans vie. Le groupe ne s'attarde pas plus et entre dans les profondes cavernes. À l'intérieur, on entend le bruit des gouttes d'eau tombant dans les flaques et des rats marchant sur le sol. Pas à pas, le groupe avance. Il passe devant une porte portant l'inscription: "Quartier des Trolls".

Nos amis ne s'attardent pas. Un peu plus loin dans la caverne, ils arrivent à une croisée des chemins. Une petite pancarte indique à droite le chemin de la salle d'armes, à gauche le chemin des chambres de la garnison et tout droit le sentier menant au quartier-maître et aux étages inférieurs. Le groupe emprunte ce dernier. Un peu plus loin, avançant à pas de loup, les compagnons passent devant trois ogres endormis. Trialisc, qui est le dernier dans l'ordre de marche, entend un léger bruit derrière lui. Un des trois ogres est debout avec une énorme massue à la main. Un simple coup de cette arme suffit à ce que Trialisc tombe assommé. Fadrick se lance à sa rescousse mais sa charge n'a aucun effet et il se fait projeter sur le mur. L'ogre se retourne pour parer l'attaque de Stradish. Zelfos prononce quelques mots vers l'ogre qui se trouve aussitôt coincé dans une toile d'araignée. Sans tarder, Béphir remet sur pied Stradish et Fadrick et porte Trialisc sur ses épaules. Ils progressent jusqu'à un pont qui enjambe une rivière de lave. De l'autre côté, une créature au corps de reptile possédant sept têtes de serpents avance à pas lents vers la bande. Béphir repose Trialisc sur le sol, sort son épée puis fonce sur la créature. Cette dernière se lance sur le pauvre Béphir qui hurle de douleur. Il lui donne une foulée de coups avant de s'écrouler. La créature meurt quelques minutes plus tard. Stradish s'approche de Béphir, prend son pouls et s'écrie: "Il est encore vivant." Zelfos sort quelques fioles de ses sacs puis les y replace.

"Nous ne pouvons rien pour lui. Seuls les faibles meurent. S'il est fort, qu'il le prouve." Zelfos reprend la route, suivi de Trialisc qui s'est réveillé depuis quelques instants à cause des hurlements de Béphir. Après une interminable descente, le chef de file dit aux autres de s'arrêter. Une forme fantomatique s'avance vers eux. Elle remue les lèvres pour dire: "N'allez pas plus loin car la mort vous guette. Je suis le geôlier des ténèbres; si vous franchissez cette porte, votre seule récompense sera de périr." Un horrible sourire se dessine sur ses lèvres et elle disparaît. Zelfos s'approche de la porte d'un pas mal assuré et pose sa main sur la poignée. Il donne un coup sec: rien ne se passe. Voyant qu'il n'y a aucun danger, il fait signe aux autres de le suivre. Le couloir dans lequel ils s'engagent est sombre, sec et chaud. Soudain, ils aperçoivent deux yeux rouges et lumineux qui les observent à quelques mètres de là. Un rugissement se fait entendre. Un dragon aux écailles noires et luisantes se prépare à engloutir le groupe. Zelfos entonne une formule magique qui paralyse le monstre. Sans plus attendre, nos compères traversent le couloir. Arrivés devant une lourde porte qu'ils ouvrent rapidement, ils se retournent pour constater que le dragon a repris conscience. Ils se lancent dans la pièce de l'autre côté et referment immédiatement la porte. Ils observent alors l'immense salle dans laquelle ils se trouvent: quelques balcons servent de perchoirs à des oiseaux gigantesques, des statues de démons et de monstres sont posées partout.

Au centre d'une table de chêne placée au milieu de la pièce se trouve une boule de cristal. Elle reflète des visions de cauchemar. Derrière, un homme aux cheveux noirs les regarde. Un léger sourire effleure ses lèvres. Il se lève puis commence: "Mon nom est Stéphodos, le gardien de la sphère maléfique. Je vais vous expliquer pourquoi la région est ainsi dévastée. Un grand magicien, Geslave, fabriqua autrefois la sphère bénéfique et la sphère maléfique. Un évènement mystérieux arriva à Geslave qui mourut peu après. L'un des apprentis, Dioremh, tenta de prendre le pouvoir en faisant disparaître, un par un, les autres apprentis. Tous, sauf moi, qui avait fui à temps. Accumulant de plus en plus de puissance, je me sentis prêt un jour à l'affronter. Le combat fit rage pendant plus d'une demi-heure. Un fait inattendu arriva. La sphère bénéfique éclata sous le choc d'une explosion magique lancée par Dioremh. Ce dernier tomba sur le sol, se vidant de son énergie vitale. Je ne pouvais plus qu'utiliser la sphère maléfique. La région commença à s'enlaidir et elle continuera à le faire car j'augmenterai ma puissance. Je dominerai la terre. Elle sera l'enfer même. Mais assez de bavardage, le temps de votre mort est arrivé!" Ne perdant pas une seconde, Stéphodos disparaît, réapparaissant de l'autre côté de la pièce. Dégainant son épée, Trialisc porte un coup désespéré. Son épée rencontre le vide. Fadrick se lance sur le magicien, la hache à la main. Son coup n'est guère plus utile car Stéphodos disparaît à nouveau. Zeldos a tout à coup une illumination. Pourquoi ne pas détruire la sphère maléfique? Il entonne un chant magique. Un éclair frappe la sphère. Elle explose. Stéphodos pousse un hurlement déchirant. Il tombe sur le sol.

Il murmure une phrase incompréhensible puis rend son dernier soupir. La terre se met à trembler. Des morceaux de plafond tombent sur le sol. Le groupe se sauve par une porte du fond. Elle donne sur un escalier en spirale qui, cent marches plus haut, débouche sur l'extérieur. Nos amis l'escaladent et retrouvent au sommet... Béphir, qui les attendait. Il est vivant! Il pointe son index sur le volcan qui s'effondre. La mission qu'on croyait insurmontable au départ est accomplie. Bientôt, la contrée retrouvera sa vraie nature!

Dominic Dubé
13 ans

Thème 6
Texte 5, Niveau 3

LE SECRET DE LA BOUCHÉ DU CHAOS

C'était le printemps. Partout sur le continent, les fleurs poussaient, les arbres bourgeonnaient, la vie reprenait son cours. Partout, sauf dans une petite région où les arbres tordus aux branches difformes semblaient pleurer leurs malheurs, où les ronces supplantaient les fleurs, où les corbeaux décrivaient des cercles autour des quelques caravanes qui osaient encore s'aventurer dans ces terres perdues pour alimenter les petits villages de la région.

L'un des petits villages de cette lugubre région dévastée par le mal se nommait Valpatigua. À une demi-journée de marche de là se trouvait la cause de toute cette désolation: la Bouche du Chaos, un volcan maintenant endormi où se cachaient, paraît-il, les forces du mal. C'est pourquoi aujourd'hui même quatre aventuriers expérimentés, Béphir le Héros, Stradish le Clerc, Zelfos le Savant et Trialisc le Vétéran, partent sur un sentier étroit et accidenté menant à une sombre forêt. Cela fait bientôt une heure qu'ils marchent quand, tout à coup, Zelfos se sent plus nerveux. Il a cru voir à quelques reprises des ombres dans les bois. Ses doutes sont fondés car moins de cinq minutes plus tard, trois petits hommes à la peau brune portant des armures et de courtes épées, sortent de derrière les arbres et attaquent.

Stradish brandit son marteau de guerre puis porte un coup à l'un des Gobelins. Le Gobelin tombe sur le sol. Un autre Gobelin s'empare de son épée et attaque Trialisc. Béphir réplique avec un formidable coup qui incite les Gobelins à s'enfuir. Mais Trialisc a été blessé; il saigne abondamment. Stradish s'approche, murmure quelques mots puis touche la blessure, qui se cicatrise aussitôt. Le groupe range ses armes puis reprend le chemin qui devient de plus en plus rocailleux. Soudain apparaît un gros rocher. Un nain est assis dessus. Il lève la main en signe de salutation puis se présente comme étant Fadrick Hache Pierre, un nain de la colonie de RocNoir, plus à l'est de Valpatigua. Il pose des questions au groupe. Il propose de les accompagner dans leur quête. Zelfos accepte son offre. Après quelques minutes de marche, nos valeureux guerriers se figent sur place. Là, devant eux, la masse ténébreuse et effroyable de la Bouche du Chaos règne en maître. La gueule du volcan laisse échapper des flots de fumée noire. Des créatures ailées tournoient autour. Après quelques hésitations, le groupe entreprend l'escalade par le versant sud de la montagne et parvient à une petite ouverture.

Les hommes entendent alors des aboiements puissants. Béphir, Trialisc et Fadrick se lancent à l'attaque. Mais lorsqu'ils voient leurs adversaires, ils en restent bouche bée: ce sont deux énormes chiens de la taille d'un veau, au pelage roux et aux yeux exorbités. L'un des chiens se projette à toute vitesse sur Béphir et lui mord un bras, Fadrick et Trialisc le frappent à mort.

Le deuxième saute sur les assaillants, les menaçant de ses crocs puissants. Stradish et Zelfos détournent l'attention du molosse tandis que Fadrick, Trialisc et Béphir lui portent une ruée de coups: il s'écroule, sans vie. Le groupe ne s'attarde pas plus et entre dans les profondes cavernes. À l'intérieur, on entend le bruit des gouttes d'eau tombant dans des flaques et des rats marchant sur le sol. Pas à pas, le groupe progresse. Il passe devant une porte portant l'inscription: "Quirtior dis Troll", ce qui signifie "Quartier des Trolls". De l'autre côté de la porte, leur parviennent les rires affreux des Trolls, des beuglements grotesques et le bruit d'un bouillon mijotant dans une marmite. Nos amis ne s'attardent pas. Un peu plus loin dans la caverne, ils arrivent à une croisée des chemins. Une petite pancarte indique qu'à droite est le chemin de la salle d'armes, sans intérêt véritable, qu'à gauche est le chemin des chambres de la garnison, qu'on ne doit surtout pas visiter, et finalement tout droit, il reste le sentier menant au quartier-maître et aux étages inférieurs. Le groupe emprunte ce dernier. Un peu plus loin, avançant à pas de loup, les compagnons passent devant trois ogres endormis. Trialisc, qui est le dernier dans l'ordre de marche, entend un léger bruit derrière lui. Un des trois ogres est debout, avec une énorme massue à la main et une expression démoniaque dans les yeux. Un simple coup de massue suffit à ce que Trialisc tombe assommé.

Fadrick se lance à la rescousse de son nouvel ami, mais sa charge ne fait aucun effet et comme réplique, le nain se fait projeter sur le mur. L'ogre se retourne pour parer l'attaque de Stradish qui rate son coup et tombe sur le sol humide de la caverne. Zelfos prononce quelques mots, lance ses mains vers l'ogre qui se trouve aussitôt coincé dans une toile d'araignée. Tout effort ne sert à rien. Sans tarder, Béphir remet sur pied Stradish et Fadrick et porte Trialisc sur ses épaules.

Ils progressent jusqu'à un pont qui enjambe une rivière de lave bouillonnante. De l'autre côté, une créature au corps reptilien possédant sept têtes de serpents avance à pas lents vers la bande. Béphir repose Trialisc sur le sol, sort son épée de son fourreau puis fonce sur la créature. Cette dernière se lance sur le pauvre Béphir qui hurle de douleur. Toujours debout grâce à sa fureur, Béphir donne une foulée de coups dévastateurs avant de s'écrouler. La créature meurt quelques minutes plus tard. Stradish s'approche de Béphir, prend son pouls et s'écrie: "Il est encore vivant." Zelfos sort quelques fioles d'un de ses sacs, les regarde attentivement puis les replace dans le sac. "Nous ne pouvons rien pour lui. Seuls les faibles meurent. S'il est fort, qu'il le prouve." Zelfos reprend la route, suivi de Trialisc qui s'est réveillé depuis quelques instants à cause des hurlements de Béphir. Fadrick et Stradish lancent un dernier regard à Béphir, puis partent derrière leurs amis. Après une interminable descente en colimaçon, Zelfos, le chef de file, dit aux autres d'arrêter. Une forme fantômatique et translucide s'avance vers eux.

Un rire sadique éclate. Le spectre remue les lèvres pour dire: "N'allez pas plus loin car la mort vous guette. Je suis le geôlier des ténèbres; si vous franchissez cette porte, votre seule récompense sera de périr." Un horrible sourire se dessine sur ses lèvres et il disparaît. Zelfos, les yeux fixés sur l'endroit où le spectre se trouvait il y a quelques secondes à peine, s'approche de la porte d'un pas mal assuré et pose sa main sur la poignée, pensant aux conséquences du geste qu'il va poser. Mais où il se trouvait, la mort avait été acceptée comme une délivrance plutôt que comme la fin de tout. Zelfos donne un coup sec sur la poignée, recule par instinct, attendant la flèche empoisonnée qui le tuera. Mais aucune flèche ne se plante dans sa chair. Pas même de bruit de déclenchement d'un mécanisme. C'est justement ce silence qui est inquiétant. Zelfos, voyant qu'il n'y a aucun danger, fait signe aux autres de le suivre. Le couloir dans lequel ils s'engagent est sombre, sec et chaud. Aucun son n'y est audible. Avançant dans la pénombre, Zelfos se sent une fois de plus observé. Effectivement, deux énormes yeux rouges et lumineux les regardent à quelques mètres de là. Un rugissement indescriptible se fait entendre. Un dragon aux écailles noires et luisantes se prépare à engloutir le groupe entier dans sa puissante gueule. Cependant, Zelfos, le seul qui ne soit pas resté figé sur place par la peur, entonne une incantation magique qui paralyse le monstre. Sans plus attendre, nos compères traversent le couloir.

Arrivés devant une lourde porte de bronze à double battants qu'ils ouvrent rapidement, ils se retournent pour constater que le dragon a repris conscience. Ils se lancent alors dans la pièce de l'autre côté et referment immédiatement la porte. Chacun des membres de l'expédition observe la scène qui s'offre à ses yeux. Ils sont dans une énorme pièce octogonale dont le plafond s'élève à plus de trente mètres. Quelques balcons placés à différents endroits, à différents niveaux servent de perchoirs à des oiseaux gigantesques. Des statues de démons et de monstres sont posées un peu partout. Dans le fond de la salle, une énorme bibliothèque est remplie de livres aux reliures argentées. Sur une table de chêne au milieu de la pièce, se trouve une multitude de pots, de bouteilles. Au centre, une gigantesque boule de cristal reflète des visions de cauchemar et irradie des ondes maléfiques. Derrière, assis sur une chaise de bois sculpté, un homme aux cheveux noirs cascadant sur ses larges épaules lève aussitôt la tête. Il est vêtu d'une robe de couleur noire brodée de motifs rouges. Un léger sourire effleure ses lèvres. Il se lève puis commence: "Mon nom est Stéphodos, le gardien de la sphère maléfique. Je vais vous expliquer pourquoi la région est ainsi dévastée. Un certain Geslave, magicien au très grand pouvoir, fabriqua avec sa puissance la sphère bénéfique et la sphère maléfique. Ces sphères étendaient la domination du magicien sur tous. Un évènement mystérieux et très bizarre arriva à Geslave qui mourut peu après. L'un de ses apprentis, Dioremh, tenta de prendre le pouvoir en faisant disparaître, un par un, les autres apprentis.

Tous, sauf moi, qui avait fui à temps. Accumulant de plus en plus de puissance, je me sentais prêt à l'affronter. Si je n'allais pas à lui, il viendrait à moi. Le combat fit rage pendant plus d'une demi-heure. Un fait inattendu arriva. La sphère bénéfique éclata sous le choc d'une explosion magique lancée par Dioremh. Ce dernier tomba sur le sol, se vidant de son énergie vitale. Je ne pouvais plus qu'utiliser la sphère maléfique. J'étais incapable de maintenir l'équilibre entre le positif et le négatif. La région commença à s'enlaidir et elle continuera à le faire car j'augmenterai mon pouvoir. J'étendrai ma dominance sur le monde entier, je dirigerai la terre. Elle sera l'enfer même. Je serai le sultan des démons, le tyran de la mort. Mais assez de bavardage, le temps de votre mort est arrivé!" Ne perdant pas une seconde, Stéphodos disparaît tout à coup, réapparaissant de l'autre côté de la pièce. Un éclair part de ses doigts et percute le mur d'en face. Dégainant son épée, Trialisc porte un coup désespéré. Son épée rencontre le vide. Stéphodos est maintenant dans un autre coin de la pièce; levant ses doigts décharnés, il murmure un mot magique. Son coup n'est guère plus utile car Stéphodos disparaît à nouveau. Aucune personne n'est assez rapide pour toucher le puissant gardien de la sphère. Zeldos a tout à coup une illumination. Pourquoi ne pas détruire la sphère maléfique? Il entonne un chant magique. Un éclair heurte la sphère de plein fouet.

Stéphodos pousse un hurlement déchirant. Il tombe sur le sol, il murmure une phrase incompréhensible puis rend son dernier soupir. La terre se met à trembler. Des morceaux de plafond tombent sur le sol. Le groupe se sauve par une porte du fond de la pièce. Elle donne sur un escalier en spirale qui, une centaine de marches plus haut, débouche sur l'extérieur. Nos amis l'escaladent et retrouvent au sommet... Béphir, qui les attendait! Il est vivant! Il pointe son index vers le volcan qui s'effondre. La mission qu'on croyait insurmontable au départ est accomplie. Le petit groupe a défait le mal suprême qui aurait englouti le monde entier sous peu. Il revient au village, victorieux et triomphant, sachant que la contrée retrouvera bientôt sa vraie nature!

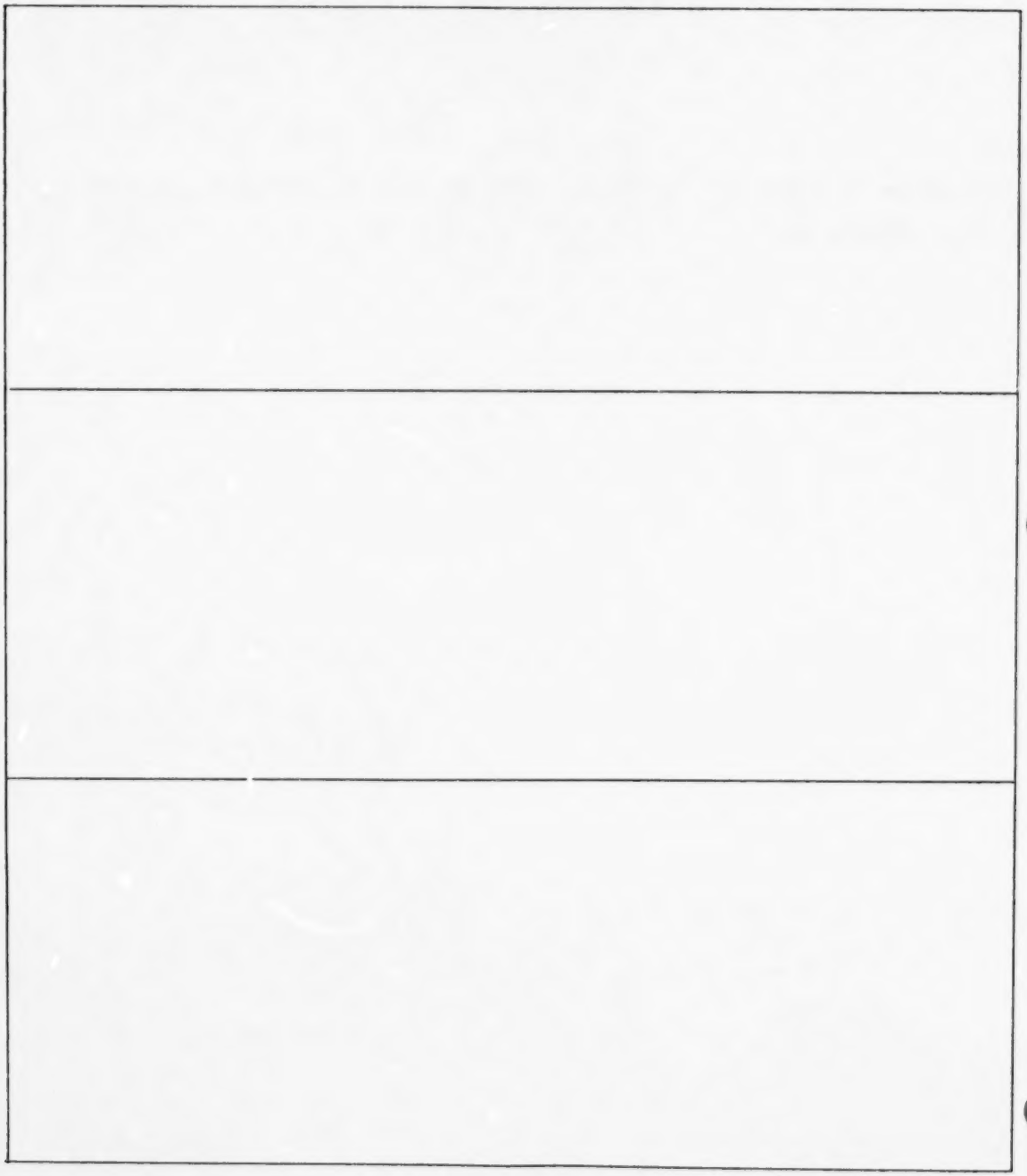
Dominic Dubé
13 ans

Thème 6
Texte 5

QUESTIONS SUR LE TEXTE

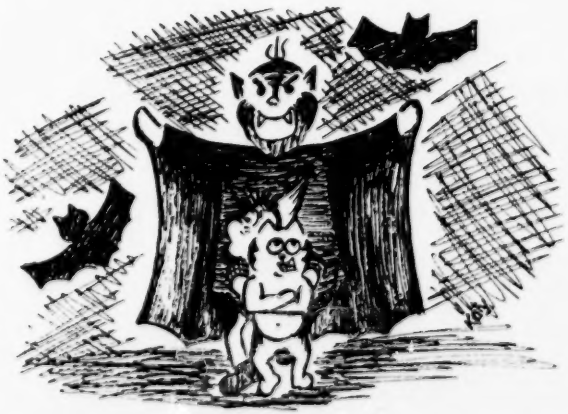
Dessine une carte de la région où se déroule ce récit d'aventures.

Dessine les épreuves réussies par les aventuriers avant qu'ils puissent rentrer au village en vainqueurs.



THÈME 6

Communication orale



Thème 6
Oral

LES FILMS LES PLUS POPULAIRES

Tu veux connaître les films les plus populaires chez les jeunes. Tu décides d'effectuer un sondage.

1 - Prépare ta communication:

a) À qui s'adresse ton sondage: étudiants de quel niveau ou de quel groupe d'âge? _____

b) Où s'effectuera ton sondage: dans la classe, à l'entrée de l'école, à la porte d'un cinéma, etc...? _____

c) Quand s'effectuera ton sondage? _____

d) Que voudras-tu savoir des personnes interrogées? _____

e) Comment compileras-tu les résultats? _____

2 - Pratique-toi avec un ou une camarade.

Comment l'abordes-tu? _____
_____

Quelles questions lui poses-tu? _____

_____

Quelle formule de politesse emploies-tu pour le remercier de son aide? _____

_____

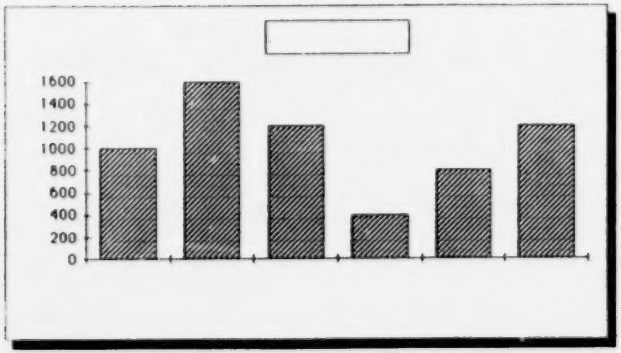
3- Fais ta communication:

Sois calme et posé.
Parle assez lentement.
Prononce bien chaque mot.

4- Note les résultats obtenus après chaque interrogation.

5- Compile les résultats sur un graphique à bandes.

Exemple:



Code:

1: Film de science-fiction
2: Film d'aventures
3: Comédie
4: Film d'amour
5: Film d'horreur

Si les personnes interrogées sont très nombreuses, compile les résultats par tranche de dix.

Thème 6
Oral

UN ÉVÉNEMENT QUI M'A FAIT PEUR

Tu veux raconter un événement qui t'a fait peur.

Présente un exposé oral de deux minutes sur le sujet.

1 - Prépare ta communication:

C'était quand? _____

Où? _____

Tu étais avec qui? _____

Quel événement s'est-il produit? _____

_____

De quelle façon cela s'est-il terminé? _____

_____

2 - Pratique-toi en racontant ton événement à un membre de ta famille.

3 - Fais ta communication:

Sois calme et posé.

Parle assez lentement.

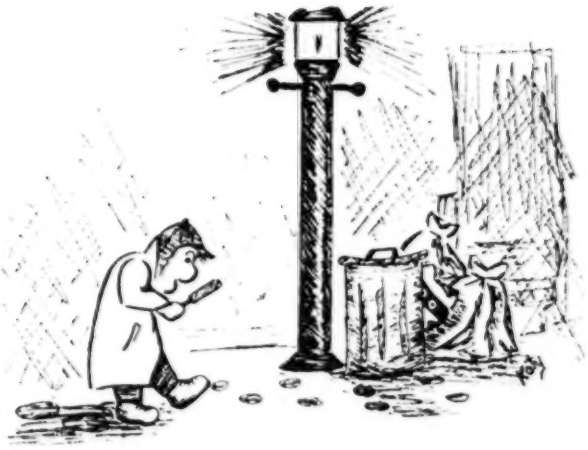
Prononce bien chaque mot.

4- Évalue ta communication:

	OUI	NON
Mes camarades ont bien compris.	___	___
Ils avaient l'air intéressé jusqu'à la fin.	___	___

THÈME 6

Communication écrite



Écriture
Niveau 1-2

RAPPORT D'OBSERVATION D'OVNI

Imagine que tu as vu un OVNI hier soir dans le ciel. Tu étais avec quelques-uns de tes amis.

Remplis le rapport d'observation d'OVNI.

Lieu: _____

Date: _____

Heure: _____

Durée de l'observation: _____

Aspect de l'OVNI: _____

Forme: _____

Bruit: _____

Couleurs: _____

Mouvements: _____

Nombre d'objets: _____

Éclat: _____

Conditions atmosphériques: _____

_____

_____

Nom et adresse des témoins:

1- _____

_____

2- _____

_____

3- _____

_____

Signature: _____

Thème 6
Écriture, Niveau 1-2

TRANSFORMATION D'UN MESSAGE SECRET

Je fais mon message secret pour: _____

J'écris mon message secret: _____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Je transforme mon message secret en morse:

Le code morse est dans le dictionnaire ou dans ton texte 4.

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Thème 6
Écriture, Niveau 2-3

POURQUOI PLUS D'OVNIS ET MOINS DE FANTÔMES?

Dans un texte expressif, tu donnes ton opinion. Tu expliques pour quelles raisons un phénomène se passe. Donne au moins 2 arguments appuyant la constatation suivante:

> Explique pourquoi le nombre de personnes disant avoir vu ou entendu un fantôme diminue, alors que le nombre de personnes ayant aperçu un OVNI augmente?

GRILLE DE RÉVISION ET ÉVALUATION FORMATIVE

POURQUOI PLUS D'OVNIS ET MOINS DE FANTÔMES?

	Ce que j'en pense		Ce que mon professeur en pense	
	Oui	**non**	**Oui**	**non**
1 - J'ai expliqué pourquoi moins de personnes voient des fantômes et plus de gens aperçoivent des OVNIS.	___	___	___	___
2 - J'ai donné 2 raisons pour expliquer ce phénomène.	___	___	___	___
3 - Mon vocabulaire est varié: je n'ai pas répété les mêmes mots.	___	___	___	___
4 - Mes phrases sont bien construites: elles se lisent bien.	___	___	___	___
5 - J'ai mis mes majuscules et mes points.	___	___	___	___
6 - Les mots que j'ai appris dans ce thème sont écrits correctement.	___	___	___	___
7 - J'ai fait accorder les mots au pluriel (s,x).	___	___	___	___
8 - J'ai fait accorder correctement les verbes quand le sujet est je.	___	___	___	___
9 - J'ai écrit très lisiblement.	___	___	___	___

RÉCIT D'AVENTURE

Une mystérieuse disparition

François Dubé décolle de Sept-Iles aux commandes de son "Cessna 182". Il se rend à l'Ile d'Anticosti pour y chercher des chasseurs. Vers 19 h 06, il appelle la tour de contrôle. Le contact radio va durer 6 minutes. La conversation a été enregistrée:

François Dubé: Il semble y avoir un grand appareil au-dessous de 1500 mètres.

Tour de contrôle: Pouvez-vous confirmer s'il s'agit d'un grand appareil?

François Dubé: Affirmatif. Il se déplace très rapidement. Peut-il s'agir d'un avion militaire effectuant un vol en basse altitude?

Tour de contrôle: Négatif. Confirmez-vous qu'il vous est impossible d'identifier l'appareil?

François Dubé: Affirmatif. L'avion! Ce n'est pas un avion! C'est...
Coupure de transmission.

Raconte la suite de l'aventure de François Dubé.

Aide-toi de ces questions:

- Pourquoi la communication avec la tour de contrôle a-t-elle été rompue?
- Comment était l'appareil inconnu?
- Qu'est devenu l'appareil du pilote? A-t-il reçu une aide quelconque?
- A-t-il vraiment rencontré un OVNI? A-t-il vu des extraterrestres?
- Qu'advient-il du pilote?
- Comment se termine l'histoire?

GRILLE DE RÉVISION ET ÉVALUATION FORMATIVE

UNE MYSTÉRIEUSE DISPARITION	Ce que j'en pense		Ce que mon professeur en pense	
	Oui	**non**	**Oui**	**non**
1- J'ai raconté la suite de l'aventure de François Dubé lors de sa rencontre avec les OVNIS.	___	___	___	___
2- Le déroulement des actions est facile à comprendre.	___	___	___	___
3- Mon vocabulaire est varié: je n'ai pas répété les mêmes mots.	___	___	___	___
4- Mes phrases sont bien construites: elles se lisent bien.	___	___	___	___
5- J'ai mis mes majuscules et mes points.	___	___	___	___
6- Les mots que j'ai appris dans ce thème sont écrits correctement.	___	___	___	___
7- J'ai fait accorder les mots au pluriel (s,x).	___	___	___	___
8- J'ai fait accorder correctement les verbes quand le sujet est il - ils.	___	___	___	___
9- J'ai écrit très lisiblement.	___	___	___	___

Thème 6
Écriture. Niveau 1

75 MOTS À SAVOIR ORTHOGRAPHIER

affaire
armoire
aucun, aucune
avaler
battre
bec
avril
bâton
bondir
bonjour
bout
brume
bombe
carton
cave
celà
caverne
cercle
cinq
choisir
cheveu, cheveux
coeur
colle
connaître
content, contente
coton
couleur
croix
danser
congé
couche
couvrir
cuisine
cousin, cousine
crayon
croire
demain
dernier, dernière
devenir
dimanche
découper
dent
depuis
dessin
devoir
dix
déjà
déménager
déposer
devant
durant
écrire
donc
drôle
enfant
éclater
enfin
environ
eux
énorme
entrer
envoyer
faire
famille
fenêtre
fermer
figure
fils
finir
fond
forme
frère
juin
lettre
objet

Thème 6
Écriture, Niveau 2-3

195 MOTS À SAVOIR ORTHOGRAPHIER

affaire
armoire
aucun, aucune
avaler
battre
bec
avril
bâton
bondir
bonjour
bout
brume
bombe
carton
cave
celà
caverne
cercle
cinq
choisir
cheveu, cheveux
coeur
colle
connaître
content, contente
coton
couleur
croix
danser
congé
couche
couvrir
cuisine
cousin, cousine
crayon
croire
demain
dernier, dernière
devenir
dimanche
découper
dent
depuis
dessin
devoir
dix
déjà
déménager
déposer
devant
durant
écrire
donc
drôle
enfant
éclater
enfin
environ
eux
énorme
entrer
envoyer
faire
famille
fenêtre
fermer
figure
fils
finir
fond
forme
frère
juin
lettre
objet

absent, absente
accepter
accompagner
accueillir
ameublement
accusation
affreux, affreuse
agir
ail
album
abdomen
accourir
amer
attaque
araignée
ascenseur
assurer
automne
anonyme
appartement
appétit
baiser
bandit
ceinture
clôture
collant
commencement
compas
cinquante
clarté
chauffage
chauve-souris
choc
choix
comprendre
cuiller
conseil
conversation
continent
crucifix
curieux, curieuse
craindre
débris
dangereux
décoller
défaut
drap
doigt
embrasser
éclaircir
écrit
effacer
effroyable
effet
également
enquête
erreur
esprit
éteindre
étincelle
exemple
extraordinaire
mystérieux, mystérieuse
façon
faible
faiblesse
fait
fantastique
faux, fausse

barbouiller
bibliothèque
bataille
bonhomme
bouc
brouillard
brûler
ça
casquette
cependant
certain, certaine
cas
cent
changement
cadran
campagne
cause

déguiser
dessous
destinée
disparaître
distinguer
départ
détail
dimension
direct
disparition
dedans
dégât
déranger
des
destination
différence
divers

féroce
fusée
galop
garde-robe
gens
guérir
guérison
histoire
horreur
hôtel
imagination
impair, impaire
pair, paire
japper
journal journaux
lampadaire
lieu, lieux

Gouvernement du Québec
Ministère
de l'Éducation

16-1545-61

Niveau(x) d'enseignement : 4 Numéro EDUQ : 9470066
Centre d'intérêt : 751

Cheminements particuliers de formation de type continu, 1er cycle : thème 6 : les phénomènes étranges. -- [Québec] : Direction de l'adaptation scolaire et des services complémentaires, 1990.
5 v. ([15]; 141; 29; 27; 33 p.) : ill. ; 28 cm.

La couv. porte en outre : Dans les écoles du Québec, on sait s'adapter. Code : 9091-0775 à 9091-0779 (v. 1-5); 16-1545-60 à 16-1545-64 (v. 1-5). Dépouillement : v. [1]. Tableau des objectifs ; Tableau des activités ; Feuille de route -- v. [2]. Français -- v. [3]. Français : exercices en lecture : niveau 1 -- v. [4]. Français : exercices en lecture : niveau 2 -- v. [5]. Mathématique.

ISBN 2-550-15462-2

ISBN 2-550-15463-0

ISBN 2-550-15464-9

ISBN 2-550-15465-7

ISBN 2-550-15466-5

Vedette(s)-secondaire(s) : Québec (Province). Direction de l'adaptation scolaire et des services complémentaires

---

Descripteur(s) : Français (Langue) * Mathématiques * Lecture * Cheminement particulier de formation * Activité d'apprentissage * Matériel didactique * Objectifs d'enseignement * Secondaire (Ordre d'enseignement)

Identificateur(s) de sujet : Phénomènes étranges

Ces documents font partie de la banque d'activités en français et en mathématique préparée à l'intention des enseignants oeuvrant au premier cycle du secondaire auprès d'élèves inscrits en cheminement particulier de formation de type continu. La série comprend, autour du thème "les phénomènes étranges", un tableau des objectifs, des activités et une feuille de route (v. 1); des exercices de lecture, de communication orale et de communication écrite (v. 2); des exercices en lecture pour le niveau 1 (v. 3); des exercices en lecture pour le niveau 2 (v. 4); des activités d'apprentissage en mathématique (v. 5).

Type de document :

94-70066-C

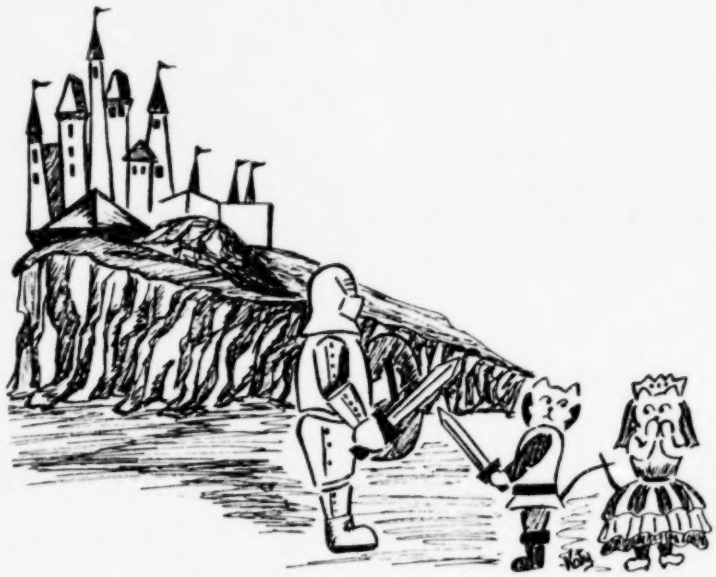
DANS LES ÉCOLES DU QUÉBEC
on sait s'adapter

FRANÇAIS

THÈME 6: LES PHÉNOMÈNES ÉTRANGES

EXERCICES EN LECTURE

NIVEAU 1



Cheminements particuliers de formation
de type continu 1er cycle
Septembre 1990

Québec

94-70066-C

FRANÇAIS

THÈME 6: LES PHÉNOMÈNES ÉTRANGES

EXERCICES EN LECTURE

NIVEAU 1

Cheminements particuliers de formation
de type continu 1er cycle

Direction générale des programmes
Direction de l'adaptation scolaire et des services complémentaires

Gouvernement du Québec
Ministère de l'Éducation, 1990 - 9091-0777

ISBN: 2-550-15464-9

Dépôt légal - Quatrième trimestre 1990
Bibliothèque nationale du Québec

Dans le présent document, le masculin est utilisé sans aucune discrimination et uniquement dans le but d'alléger le texte.

Ce projet a été initié par les membres du Comité régional en adaptation scolaire de la région 09 qui ont été associés aux différentes étapes de sa réalisation. Il a été rendu possible grâce à la collaboration et à la participation financière de la Direction de l'adaptation scolaire et des services complémentaires, de la Direction de la coordination des réseaux, de la Direction régionale de la Côte-Nord, des commissions scolaires de la région de la Côte-Nord, et plus particulièrement, des commissions scolaires de **Port-Cartier** et de **Fermont**.

Ce document fait partie de la banque d'activités en français et en mathématique qui a été préparée à l'intention des enseignants oeuvrant au 1er cycle auprès d'élèves de 13 à 15 ans en cheminements particuliers de formation de type continu.

La série comprend un **guide d'utilisation** portant le code 16-1545 et la documentation relative aux 8 thèmes suivants:

1. La chasse: 16-1545-11, 12, 13, 14
2. Le camping: 16-1545-21, 22, 23, 24
3. Les sports d'hiver: 16-1545-31, 32, 33, 34
4. Les moyens de transport: 16-1545-41, 42, 43, 44
5. Les inventions: 16-1545-51, 52, 53, 54
6. Les phénomènes étranges: 16-1545-61, 62, 63, 64
7. Environnement et consommation: 16-1545-71, 72, 73, 74
8. A venir: 16-1545-81, 82, 83, 84

DE LA COMMISSION SCOLAIRE DE PORT-CARTIER:

. **Conception et rédaction:**
Suzanne Audet
Sylvie Castonguay
. **Supervision et coordination:**
Sylvie Castonguay
. **Dactylographie:**
Janie B. Dubé
. **Graphisme:**
Luc Roussel
. **Illustration:**
Katy Philippe
. **Révision linguistique:**
Suzanne Audet
Sylvie Castonguay
Gisèle Gagnon

DE LA COMMISSION SCOLAIRE DE FERMONT:

. **Conception**
Monique Gauvreau

DE LA DIRECTION RÉGIONALE DE LA COTE-NORD:

. **Conception et coordination:**
Margaret Rioux-Dolan

Thème 6
Exercice 1, Niveau 1

EXERCICE POUR AIDER À RECONNAÎTRE LES MOTS

Encercle tous les mots que tu as reconnus du premier coup, sans les décoder.
Nombre de mots encerclés: _____

IL PARAÎT QUE LES CHAUVES-SOURIS SE COLLENT DANS LES CHEVEUX DES GENS.

L'ASCENSEUR EST UN MOYEN RAPIDE POUR SE RENDRE À DESTINATION DANS UN HÔTEL.

LE VAMPIRE EMBRASSAIT SA VICTIME D'UN BAISER MORTEL: QUELLE HISTOIRE D'HORREUR!

LE POLICIER VA ÉCLAIRCIR LE CRIME AFFREUX COMMIS PAR LE BANDIT DURANT LA BATAILLE.

LA DISPARITION DU VAISSEAU SPATIAL S'EST FAITE D'UNE FAÇON MYSTÉRIEUSE.

Thème 6
Exercice 2, Niveau 1

EXERCICE POUR AIDER À RECONNAÎTRE LES MOTS

Jumelle les mots identiques par des lignes entre eux.

1- absent	accompagner
2- ameublement	accepter
3- affreux	agir
4- accepter	accusation
5- ail	album
6- album	ail
7- accueillir	absent
8- agir	affreux
9- accusation	ameublement
10- accompagner	accueillir

1- abdomen	amer
2- araignée	ascenseur
3- accourir	appartement
4- assurer	abdomen
5- amer	attaque
6- automne	anonyme
7- appartement	automne
8- anonyme	assurer
9- ascenseur	araignée
10- attaque	accourir

1-	baiser	bandit
2-	bataille	bibliothèque
3-	bandit	bonhomme
4-	brouillard	barbouiller
5-	bonhomme	boue
6-	appétit	brûler
7-	boue	brouillard
8-	barbouiller	baiser
9-	brûler	appétit
10-	bibliothèque	bataille

1-	casquette	cependant
2-	certain	cent
3-	chargement	cadran
4-	cadran	casquette
5-	campagne	ceinture
6-	cependant	changement
7-	cause	clôture
8-	cent	campagne
9-	clôture	certain
10-	ceinture	cause

Thème 6
Exercice 3, Niveau 1

EXERCICE POUR AIDER À RECONNAÎTRE LES MOTS

Un des mots-vedettes n'apparaît jamais dans la liste du bas.
Lequel? _____

Mots-vedettes:

comprendre	curieux	cent
commencement	choix	campagne
cinquante	craindre	
choc	certain	

collant	cuiller	craindre
compas	conseil	choc
comprendre	crucifix	campagne
clarté	curieux	cadran
chauffage	conversation	ceinture
commencement	cent	certain
chauve-souris	continent	cinquante
casquette	cas	changement
cause	clôture	cuiller
conseil	conversation	crucifix

Thème 6
Exercice 4, Niveau 1

EXERCICE POUR AIDER À RECONNAÎTRE LES MOTS ET À LIRE LES PHRASES

Souligne les mots-vedettes qui ont été répétés dans les phrases.

Mots-vedettes:

écrit	enquête
efface	erreur
effroyable	exemple
effet	extraordinaire
également	éteindre

1- Tu peux glisser ton message secret partout, par exemple dans une cassette ou une pochette de disque.
Donne l'exemple à ton complice en étant discret.

2- Tu ne peux effacer un message écrit à l'encre invisible. Un message écrit en écriture arabe est long à déchiffrer.

3- La police se sert des agents secrets pour faire enquête sur les réseaux de drogue.
Une enquête sur la Mafia est difficile à mener.

4- Tu peux produire un bruit effroyable avec une alarme.
Empile des boîtes de conserves vides à la porte de ta chambre; si un intrus les frappe, il produira un bruit effroyable.

5- Attention de ne pas faire d'erreur dans tes messages secrets. Certaines personnes sont parfois arrêtées par erreur par les policiers.

6- Avec de la pratique, tu peux devenir un agent secret extraordinaire.
James Bond est l'espion le plus extraordinaire du cinéma.

Thème 6
Exercice 5, Niveau 1

EXERCICE SUR LE SENS DES MOTS ET DES PHRASES

Que signifie l'expression soulignée dans la phrase?
Coche la bonne réponse.

Les vampires

1 - Au Moyen-Age, les gens croyaient que les vampires étaient des revenants.

- ☐ il y a dix ans
- ☐ il y a cent ans
- ☐ il y a mille ans

2 - Les vampires s'alimentaient de sang humain.

- ☐ se nourrissaient
- ☐ se privaient
- ☐ se coupaient

3- À cause de cette croyance, les gens évitaient de sortir la nuit.

- ☐ opinion
- ☐ invitation
- ☐ vérité

4- Les personnes atteintes de porphyrie sont sensibles à la lumière.

- ☐ durs
- ☐ fragiles
- ☐ résistants

5- On se protégeait en portant un collier d'ail.

- ☐ de diamants
- ☐ de perles
- ☐ de plantes semblables à l'oignon

6- L'ail détruisait le pigment rouge du sang.

- ☐ la couleur
- ☐ la saveur
- ☐ l'odeur

7- De nos jours, les médecins ont découvert qu'une transfusion de sang assure une bonne santé au malade.

- ☐ perte
- ☐ chute
- ☐ injection

8- Le patient est porteur de la porphyrie.

- ☐ guéri
- ☐ malade
- ☐ mort

Thème 6
Exercice 6, Niveau 1

EXERCICE POUR AIDER À LIRE LES PHRASES

Encercle le bon mot selon le sens de la phrase.

Petites phrases à dormir debout!

1- Le vampire est une créature (**du jour, de la nuit**).

2- Il profite de (**la clarté, l'obscurité**) pour attaquer sa victime.

3- Depuis des siècles, les gens essaient de se débarasser des vampires en portant des colliers (**d'ail, de perles**).

4- Vous pouvez reconnaître un vampire à la (**rougeur, pâleur**) de son teint.

5- Les vampires embrassent leur victime de préférence lorsqu'il y a (**du brouillard, de la neige**).

6- La morsure d'un vampire est toujours (**plaisante, terrifiante**).

7- La morsure du vampire se fait de préférence dans (**le cou, le dos**).

8- Si vous êtes mordu par un vampire, vous deviendrez (**une chauve-souris, un vampire**).

9- Le vampire le plus connu est (**James Bond, Dracula**).

10- La patrie des vampires est (**la Transylvanie, le Québec**).

Thème 6
Exercice 7, Niveau 1

EXERCICE POUR AIDER À LIRE LES PHRASES

Le mot-vedette a été oublié dans la phrase. Indique par un X rouge où il aurait dû être placé.

Un OVNI atterrit

Exemple: (destiné) L'extra-terrestre tient un appareil X à recueillir des échantillons du sol de la terre.

1- (**dessous**) Sous le de l'appareil, il y avait des lumières rouge-orangé flamboyantes.

2- (**distinguer**) Sur le dessus de la soucoupe volante, on pouvait un cercle plus sombre, comme une prise d'air pour le moteur.

3- (**dimensions**) Les de l'objet étaient d'environ cinq mètres de long et un mètre de haut.

4- (**dedans**) Une étrange lueur, changeant du bleu au vert, sortait du des hublots.

5- (**décoller**) L'OVNI fut entouré d'une clarté étincelante juste avant de.

6- (**départ**) Son fut enregistré sur les écrans de radar de l'aéroport.

7- (**direct**) Sor. vol semblait être avec sa planète.

8- (**destination**) Sa pourrait bien être la planète Mars.

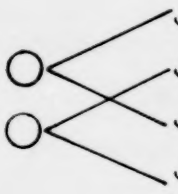
9- (**disparaître**) Avant de dans le ciel, il lança une gerbe d'étincelles.

10-(**disparition**) Sa fut presque instantanée.

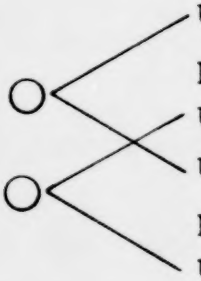
Thème 6
Exercice 8. Niveau 1

EXERCICE SUR LE SENS DES PHRASES

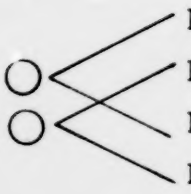
Chaque phrase a été répétée une fois: vérifie si les répétitions sont exactes. Si elles ne sont pas correctes, fais une croix dans le cercle.



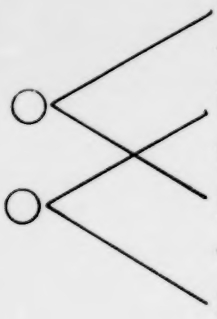
J'entends souvent des bruits étranges la nuit.
Je tremble quand je pense voir des formes bizarres.
J'entends parfois des bruits étranges la nuit.
Je tremble quand je pense voir des formes bizarres.



Un fantôme ne parle jamais, même si on lui adresse la parole.
Un fantôme traverse facilement les murs.
Un fantôme ne parle jamais, même si on lui adresse la parole.
Un fantôme traverse difficilement les murs.



La plupart des champs de bataille sont hantés.
Les marins observent souvent des vaisseaux fantômes.
La plupart des cours d'école sont hantées.
Les marins observent souvent des avions fantômes.

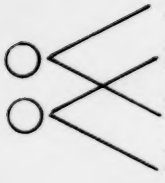


Les feux follets sont de petites flammes dansantes qu'on voit dans les cimetières.

Les flammes des marais sont aperçues dans les endroits très humides.

Les feux follets sont de petites flammes hurlantes qu'on voit dans les stationnements.

Les flammes des marais sont aperçues dans les endroits très humides.

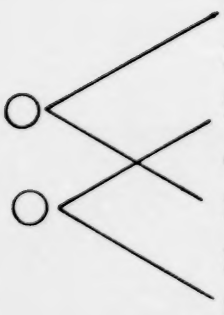


Les fantômes hantent toujours les mêmes lieux.

Le voyant est une personne douée pour prédire l'avenir.

Les fantômes hantent rarement les mêmes lieux.

Le voyant est une personne douée pour se rappeler du passé.



Par l'exorcisme, un prêtre peut chasser un esprit de l'endroit qu'il hante.

Par la télépathie, on peut communiquer avec quelqu'un à distance.

Par l'exorcisme, un prêtre peut chasser un esprit de l'endroit qu'il hante.

Par la télépathie, on peut communiquer avec quelqu'un à distance.

Thème 6
Exercice 9, Niveau 1

EXERCICE POUR AIDER À LIRE LES PHRASES

Barre les mots qui sont de trop dans les phrases (les intrus).

1- Frankenstein est un monstre qui a été créé par cauchemar un écrivain.

2- Le Loup-Garou est à la fois un homme puisque et un loup.

3- Une momie est un cadavre vivant conservé dans des bandes de tissu.

4- Les gens croient beaucoup peu à l'astrologie.

5- Les vampires ne s'attaquent pas aux vivants qu'une fois le soleil couché.

6- La plupart des fantômes sont le fruit légume de l'imagination des gens.

7- Le mot astronaute signifie marin là des étoiles.

8- Le mot verbe cosmonaute signifie marin de l'univers.

Thème 6
Exercice 10, Niveau 1

EXERCICE SUR LE SENS DES TEXTES

Remets les majuscules et les points où il en faut.

Les sorcières

la veille du Mardi Gras, les sorcières se rassemblent dans un champ immense et dansent toute la nuit autour d'un grand feu de bois à la Chandeleur, le 2 février, elles font brûler des bougies en signe de gentillesse le 1er mai, elles célèbrent la fête des travailleuses elles essaient de se dénicher un mari en se faisant élire Reine des Sorcières si elles ne réussissent pas, elles se reprennent la veille de la Saint-Jean si elles sont toujours célibataires le 1er août, au festival de la Moisson, elles confectionnent des gâteaux magiques qu'elles offrent à leurs amoureux elles emploient même leurs dons surnaturels pour inciter un homme à les épouser les sorcières sont vraiment imaginatives

Thème 6
Exercice 11, Niveau 1

EXERCICE SUR LE SENS DES TEXTES

Choisis le titre qui convient pour chaque texte:

Les OVNIS
Les fantômes
Les vampires

TITRE: _____

Le plus célèbre d'entre eux est le comte Dracula. Il se serait rendu célèbre en tuant plusieurs centaines de personnes. Après sa mort, sa réputation a grandi au point d'en faire un héros. Le cinéma l'a immortalisé dans plusieurs films.

TITRE: _____

Le record de vitesse appartient à une soucoupe aperçue au-dessus de l'Amérique du Sud en janvier 1977. Elle filait à plus de 28,000 kilomètres par heure, soit la vitesse d'un satellite en orbite autour de la terre.

TITRE: _____

En France, il y a bien longtemps, un moine avait la réputation d'être un chasseur de fantômes: il allait dans les cimetières et, avec un fouet à la main, tentait de frapper tous les fantômes qui s'aventuraient près de lui. On faisait souvent appel à ses services. L'histoire ne dit pas si, à sa mort, il devint fantôme lui-même.

Thème 6
Exercice 12, Niveau 1

EXERCICE SUR LE SENS DES TEXTES

Tu consultes un livre sur les OVNIS. Dans le sommaire, on t'indique les titres suivants:

1- Qu'est-ce qu'un OVNI?
3- Les OVNIS dans l'histoire.
5- Les OVNIS en visite sur la terre.
8- Observations d'OVNIS.
11- Les OVNIS contre attaquent.
13- Les OVNIS dans l'espace.
15- Les OVNIS au cinéma.
18- La vie dans l'univers.
21- Les extraterrestres.
25- Lexique des termes se rapportant aux OVNIS.
28- Le grand Jeu des OVNIS.

Dans quel chapitre trouveras-tu les renseignements suivants:

1- Renseignements sur le film: "Rencontres du troisième type".

_____

2- Quand a-t-on signalé la présence d'objets volants non identifiés sur la terre pour la première fois? _____

3- Une description des extraterrestres. _____

4- À quoi peut bien ressembler une soucoupe volante?
_____

5- Où les extraterrestres habitent-ils? _____

6- Que signifie le terme OVNI? _____

7- Y a-t-il eu des OVNIS qui ont paru dangereux aux humains?
_____

8- Que veut dire le terme humanoïde? _____

3- Une description des extraterrestres. _____

4- À quoi peut bien ressembler une soucoupe volante?

_____

5- Où les extraterrestres habitent-ils? _____

6- Que signifie le terme OVNI? _____

7- Y a-t-il eu des OVNIS qui ont paru dangereux aux humains?

_____

8- Que veut dire le terme humanoïde? _____

Thème 6
Écriture, Niveau 1

120 MOTS À SAVOIR RECONNAÎTRE GLOBALEMENT

absent, absente
accepter
accompagner
accueillir
ameublement
accusation
affreux, affreuse
agir
ail
album
abdomen
accourir
amer
attaque
araignée
ascenseur
assurer
automne
anonyme
appartement
appétit
baiser
bandit
ceinture
clôture
collant
commencement
compas
cinquante
clarté
chauffage
chauve-souris
choc
choix
comprendre
cuiller
conseil
conversation
continent
crucifix
curieux, curieuse
craindre
débris
dangereux
décoller
défaut
drap
doigt
embrasser
éclaircir
écrit
effacer
effroyable
effet
également
enquête
erreur
esprit
éteindre
étincelle
exemple
extraordinaire
mystérieux, mystérieuse
façon
faible
faiblesse
fait
fantastique
faux, fausse

barbouiller
bibliothèque
bataille
bonhomme
bouc
brouillard
brûler
ça
casquette
cependant
certain, certaine
cas
cent
changement
cadran
campagne
cause

déguiser
dessous
destinée
disparaître
distinguer
départ
détail
dimension
direct
disparition
dedans
dégât
déranger
des
destination
différence
divers

féroce
fusée
galop
garde-robe
gens
guérir
guérison
histoire
horreur
hôtel
imagination
impair, impaire
pair, paire
japper
journal, journaux
lampadaire
lieu, lieux

Thème 6
Écriture, Niveau 1

75 MOTS À SAVOIR ORTHOGRAPHIER

affaire
armoire
aucun, aucune
avaler
battre
bec
avril
bâton
bondir
bonjour
bout
brume
bombe
carton
cave
celà
caverne
cercle
cinq
choisir
cheveu, cheveux
coeur
colle
connaître
content, contente
coton
couleur
croix
danser
congé
couche
couvrir
cuisine
cousin, cousine
crayon
croire
demain
dernier, dernière
devenir
dimanche
découper
dent
depuis
dessin
devoir
dix
déjà
déménager
déposer
devant
durant
écrire
donc
drôle
enfant
éclater
enfin
environ
eux
énorme
entrer
envoyer
faire
famille
fenêtre
fermer
figure
fils
finir
fond
forme
frère
juin
lettre
objet

Gouvernement du Québec
Ministère
de l'Éducation

16-1545-62

Niveau(x) d'enseignement: 4 Numéro EDUQ : 9470066
Centre d'intérêt: 751

Cheminements particuliers de formation de type continu, 1er cycle : thème 6 : les phénomènes étranges. -- [Québec] : Direction de l'adaptation scolaire et des services complémentaires, 1990.
5 v. ([15]; 141; 29; 27; 33 p.) : ill. ; 28 cm.

La couv. porte en outre: Dans les écoles du Québec, on sait s'adapter. Code: 9091-0775 à 9091-0779 (v. 1-5); 16-1545-60 à 16-1545-64 (v. 1-5). Dépouillement: v. [1]. Tableau des objectifs ; Tableau des activités ; Feuille de route -- v. [2]. Français -- v. [3]. Français : exercices en lecture : niveau 1 -- v. [4]. Français : exercices en lecture : niveau 2 -- v. [5]. Mathématique.

ISBN 2-550-15462-2

ISBN 2-550-15463-0

ISBN 2-550-15464-9

ISBN 2-550-15465-7

ISBN 2-550-15466-5

Vedette(s)-secondaire(s): Québec (Province). Direction de l'adaptation scolaire et des services complémentaires

Descripteur(s): Français (Langue) * Mathématiques * Lecture * Cheminement particulier de formation * Activité d'apprentissage * Matériel didactique * Objectifs d'enseignement * Secondaire (Ordre d'enseignement)

Identificateur(s) de sujet: Phénomènes étranges

Ces documents font partie de la banque d'activités en français et en mathématique préparée à l'intention des enseignants oeuvrant au premier cycle du secondaire auprès d'élèves inscrits en cheminement particulier de formation de type continu. La série comprend, autour du thème "les phénomènes étranges", un tableau des objectifs, des activités et une feuille de route (v. 1); des exercices de lecture, de communication orale et de communication écrite (v. 2); des exercices en lecture pour le niveau 1 (v. 3); des exercices en lecture pour le niveau 2 (v. 4); des activités d'apprentissage en mathématique (v. 5).

Type de document:

94-70066-D Dossier

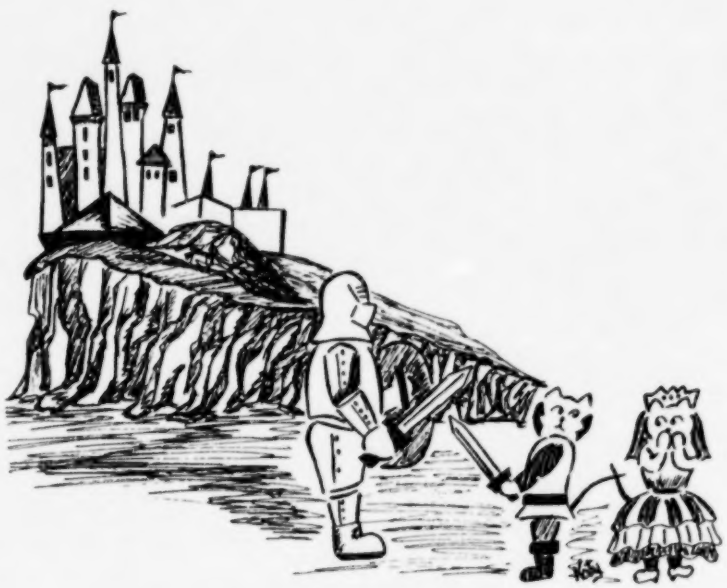
DANS LES ÉCOLES DU QUÉBEC
On sait s'adapter

FRANÇAIS

THÈME 6: LES PHÉNOMÈNES ÉTRANGES

EXERCICES EN LECTURE

NIVEAU 2



Cheminements particuliers de formation
de type continu 1er cycle
Septembre 1990

Québec

94-70066-D

FRANÇAIS

THÈME 6: LES PHÉNOMÈNES ÉTRANGES

EXERCICES EN LECTURE

NIVEAU 2

Cheminements particuliers de formation
de type continu 1er cycle

Direction générale des programmes
Direction de l'adaptation scolaire et des services complémentaires

Gouvernement du Québec
Ministère de l'Éducation, 1990 - 9091-077E

ISBN: 2-550-15465-7

Dépôt légal - Quatrième trimestre 1990
Bibliothèque nationale du Québec

Dans le présent document, le masculin est utilisé sans aucune discrimination et uniquement dans le but d'alléger le texte.

Ce projet a été initié par les membres du Comité régional en adaptation scolaire de la région 09 qui ont été associés aux différentes étapes de sa réalisation. Il a été rendu possible grâce à la collaboration et à la participation financière de la Direction de l'adaptation scolaire et des services complémentaires, de la Direction de la coordination des réseaux, de la Direction régionale de la Côte-Nord, des commissions scolaires de la région de la Côte-Nord, et plus particulièrement, des commissions scolaires de **Port-Cartier** et de **Fermont.**

Ce document fait partie de la banque d'activités en français et en mathématique qui a été préparée à l'intention des enseignants oeuvrant au 1er cycle auprès d'élèves de 13 à 15 ans en cheminements particuliers de formation de type continu.

La série comprend un **guide d'utilisation** portant le code 16-1545 et la documentation relative aux 8 thèmes suivants:

1. La chasse: 16-1545-11, 12, 13, 14
2. Le camping: 16-1545-21, 22, 23, 24
3. Les sports d'hiver: 16-1545-31, 32, 33, 34
4. Les moyens de transport: 16-1545-41, 42, 43, 44
5. Les inventions: 16-1545-51, 52, 53, 54
6. Les phénomènes étranges: 16-1545-61, 62, 63, 64
7. Environnement et consommation: 16-1545-71, 72, 73, 74
8. A venir: 16-1545-81, 82, 83, 84

DE LA COMMISSION SCOLAIRE DE PORT-CARTIER:

. **Conception et rédaction:**
Suzanne Audet
Sylvie Castonguay
. **Supervision et coordination:**
Sylvie Castonguay
. **Dactylographie:**
Janie B. Dubé
. **Graphisme:**
Luc Roussel
. **Illustration:**
Katy Philippe
. **Révision linguistique:**
Suzanne Audet
Sylvie Castonguay
Gisèle Gagnon

DE LA COMMISSION SCOLAIRE DE FERMONT:

. **Conception**
Monique Gauvreau

DE LA DIRECTION RÉGIONALE DE LA COTE-NORD:

. **Conception et coordination:**
Margaret Rioux-Dolan

Thème 6
Exercice 1, Niveau 2

EXERCICE SUR LA COMPRÉHENSION DES MOTS

Joins les expressions à leur signification.

1-	s'introduire	arroser
	s'observer	pénétrer
	s'atrophier	penser
	supposer	diminuer
	asperger	boire

2-	superstition	injection
	lésion	malaise
	pigment	plaie
	transfusion	couleur
	symptôme	croyance

3-	élucider	pénétrer
	déduire	commencer
	amplifier	expliquer
	entreprendre	augmenter
	infiltrer	découvrir

Thème 6
Exercice 2, Niveau 2

EXERCICE SUR LE SENS DES MOTS

Encercle dans la liste le mot qui a presque le même sens que le mot souligné.

1- Des avions de chasse ne purent repérer les vaisseaux étranges.

toucher - apercevoir - bloquer - abattre - défaire

2- Un préposé à l'entretien a vu un curieux objet.

outil - objet - engin - compas - emplogé

3- L'objet resta stationnaire durant trente secondes.

sur place - à l'avant - à l'arrière - de côté - à gauche

4- Les policiers sont venus à la rescousse de leur confrère.

à la défense - à l'attaque - à la vue - à l'aide - à l'encouragement

5- Les buissons étaient tous calcinés.

transplantés - arrosés - brûlés - fleuris - déterrés

Thème 6
Exercice 3, Niveau 2

EXERCICE SUR LE SENS DES MOTS

Barre dans la liste le mot qui n'est pas dans la même catégorie que les autres.

-A-	-B-	-C-
légende	OVNI	astronaute
croyance	vaisseau	cosmonaute
superstition	bateau	pilote
histoire	soucoupe	planète
maison	engin	homme

-D-	-E-	-F-
nuage	industriel	jardin
bocal	espion	fleur
arc-en-ciel	complice	terrain de jeu
tonnerre	agent secret	parc
éclair	agent double	plage

Thème 6
Exercice 4, Niveau 2

EXERCICE SUR LE SENS D'UNE PHRASE

Compose une phrase claire en soulignant les mots qui conviennent.

1 - Le soleil vent l'étoile le plus proche de la grille.
La marine est l'éléphant la moins longtemps dans les terre.

2 - Le radar annule les objets voilà se mangent sous l'espace.
La télévision capte la porte qui me déplacent dans l'idée.

3 - Les fantômes part vêtus d'un robe blanc.
La main apparaissent avec une drap bleue.

4 - Par chauve-souris font pourquoi aux vieux hommes.
Les bureaux montrent peur à jeunes enfants.

5 - On croit voir une lumière dans tous la pays là pierre.
Ils marchent parfait des fantômes sous ceux les mer du monde.

6 - Les émission d'horreur sont jamais populaires à les jours.
Son films de guerre est très regardé de nos mois.

Thème 6
Exercice 5. Niveau 2

EXERCICE SUR LES MOTS-LIENS D'UN TEXTE

Choisis le meilleur mot pour faire le lien entre les phrases:

ensuite et pour si sans quand après alors avant lorsque

Rendez-vous avec son complice

_____ tu veux rencontrer ton complice dans la rue, le meilleur moyen pour ne pas attirer l'attention est de le bousculer. Tu lui adresses _____ quelques mots pour lui livrer ton message. Les autres penseront _____ que tu t'excuses.

_____ tu juges cette méthode trop risquée, utilise un autre stratagème: mettez-vous d'accord, ton contact et toi, _____ de partir _____ avoir des sacs identiques. _____ vous vous frappez, laissez tomber les sacs, _____ les excuses, ramassez le sac de l'autre. _____ repartez _____ vous retourner!

Thème 6
Exercice 6, Niveau 2

EXERCICE SUR LE SENS D'UN TEXTE

Écris dans les parenthèses le mot que le pronom en caractères gras remplace.

Observation d'un OVNI

Le 18 octobre 1973, dans l'Ohio, quatre hommes d'équipage d'un hélicoptère furent surpris de voir qu'un objet d'un rouge flamboyant semblait foncer sur **eux** (_____). Pour éviter la collision, le commandant commença à descendre. Un regard vers l'altimètre **lui** (_____) apprit qu'**ils** (_____) étaient à 500 mètres. Comme l'engin fonçait toujours sur **eux** (_____), **il** (_____) **leur** (_____) dit de se préparer au pire.

Mais il ne se passa rien. Ses hommes et **lui** (_____) virent soudain l'appareil immobilisé au-dessus de **leur** (_____) tête. Au bout de quelques secondes, **il** (_____) s'éleva rapidement, sans bruit. Quand **il** (_____) regarda de nouveau l'altimètre, le commandant eut la surprise de s'apercevoir qu'**ils** (_____) étaient à plus de 1000 mètres. **Il** (_____) n'avait pas actionné les commandes. Avaient-**ils** (_____) été entraînés pour la montée de l'OVNI? Mystère!

Thème 6
Exercice 7, Niveau 2

EXERCICE SUR LE SENS D'UN TEXTE

Complète le texte en ajoutant les mots qui manquent.

Visite d'un OVNI

Le 2 novembre 1971, Ronald Johnson, âgé de 16 ans, était de hors près de la ferme de ses parents. Il était neuf heures du soir.

Soudain, _____ entendit un grondement sourd. Il _____ un objet très lumineux, une sorte de _____ aplatie qui volait à une soixantaine de _____ au-dessus du sol. Bientôt, la lueur _____ qui sortait de l'engin augmenta; le _____ sourd fit place à un _____ sifflement. Le véhicule prit de la _____ et s'éloigna à une _____ considérable. Ronald courut avertir ses _____ qui ne le crurent pas sur le coup. Mais en sortant _____, ils virent eux aussi le _____ spatial s'éloigner dans le _____.

Thème 6
Exercice 8, Niveau 2

EXERCICE SUR LE SENS D'UN TEXTE

Coche le texte qui a du sens.

☐ Tout le monde parle des OVNIS. Beaucoup y croient. Tous ont déjà vu des soucoupes volantes, des petits hommes verts ou des créatures étranges de quatre mètres de haut. Les scientifiques pensent qu'ils ont raison; ces phénomènes existent bien.

☐ Selon un expert, les disparitions de navires et d'avions dans le triangle des Bermudes sont tout à fait explicables. Les tempêtes et les ouragans dans cette partie du monde sont plus forts qu'ailleurs. Ils engloutissent les avions ou les navires plus rapidement à cause des forts vents en présence; c'est pourquoi on a souvent l'impression que les disparitions sont instantanées.

☐ Le film "Rencontres du troisième type" a permis de voir sur les écrans de cinéma une soucoupe volante extraordinaire. Il a été peu populaire, car il a fait des profits de deux cent millions de dollars, ce qui le place dans la liste des films les plus regardés à travers le monde.

Thème 6
Exercice 9, Niveau 2

EXERCICE SUR LE SENS D'UN TEXTE

Encercle le numéro de la phrase qui a été mise par erreur dans le texte.

L'exploration spatiale

1- Des gens ont marché sur la lune en 1969.

2- Des sondes ont été expédiées sur Mars et Vénus.

3- En 1989, le satellite Voyager II a photographié la planète Neptune après un voyage de trois ans et demi.

4- Cinq sondes sont allées à la rencontre de la comète de Halley.

5- Le Titanic a fait naufrage lors de sa première traversée de l'Atlantique.

6- On a envoyé des satellites à quelques dizaines de millions de kilomètres du soleil.

7- On parle régulièrement d'envoyer des gens sur Mars.

8- L'exploration spatiale est très bien amorcée.

Thème 6
Exercice 10, Niveau 2

EXERCICE POUR AIDER À COMPRENDRE UN TEXTE

Encercle le résumé qui ressemble le plus au texte.

Le témoin d'un OVNI

Le plus souvent, le témoin d'un objet volant non identifié est seul dans un coin désert. Il commence à faire nuit. Il aperçoit une lumière très forte qui se déplace dans le ciel à une vitesse vertigineuse. Souvent, cette lumière change de couleur, passant du bleu au vert. L'OVNI se pose rarement au sol. Le plus souvent, il disparaît rapidement, sans laisser de traces.

Résumé 1:
Le plus souvent, le témoin d'un OVNI est seul dans le désert. Il est tard. Il aperçoit une soucoupe volante qui traverse le ciel sans s'arrêter.

Résumé 2:
Le plus souvent, le témoin d'un OVNI est seul à la nuit tombée. Il aperçoit un objet volant qui traverse très rapidement le ciel et disparaît presque aussitot.

Résumé 3:
Le plus souvent, le témoin d'un OVNI est seul dans un champ lorsqu'il commence à faire clair. Il aperçoit une lumière qui se pose au sol en laissant des traces profondes.

Thème 6
Exercice 11, Niveau 2

EXERCICE SUR LE SENS D'UN TEXTE

Les statues de l'île de Pâques

Tu veux savoir si les statues de l'île de Pâques ont été placées là par des extraterrestres.

Souligne la réponse à ta question dans le texte suivant.

Il y a des centaines de géants de pierre, enterrés à demi, sur l'île de Pâques dans l'océan Pacifique. Ils mesurent de dix à vingt mètres de haut et pèsent presque cinquante mille kilos pour certains. On pense depuis longtemps qu'ils ont été dressés là par des extraterrestres. Mais un savant tenta une expérience: il réussit avec les habitants de l'île à tailler des pierres semblables et à les installer d'une façon similaire à celles déjà existentes. Elles font elles aussi l'admiration des touristes.

Thème 6
Exercice 12, Niveau 2

EXERCICE SUR LE SENS D'UN TEXTE

Encercle le numéro du texte qui est informatif, qui donne des renseignements sur les OVNIS.

Texte 1:

Je pense que les habitants des autres planètes qui viendraient nous visiter seraient semblables à nous, humains, mais en plus beau. Ils seraient aussi plus évolués, capables de comprendre des phénomènes que nous imaginons à peine.

Texte 2:

Les extraterrestres ressembleraient à des créatures bizarres. Ils auraient des bras et des jambes interchangeables. Leurs yeux seraient sortis de leurs orbites, placés au bout d'une tige. Leur cerveau serait visible au-dessus de leur tête. Leur estomac s'ouvrirait sur une grande bouche au niveau du nombril. Ils seraient vêtus d'une combinaison gris métallique à l'épreuve des balles.

Texte 3:

Les OVNIS ne sont pas un phénomène nouveau. Ainsi, on a déjà relevé vers l'an 1000 des récits d'objets étranges apparaissant dans le ciel. Lorsque l'imprimerie se développa, les informations circulèrent mieux et on commença à en entendre parler plus souvent. Depuis la Seconde Guerre Mondiale, l'invention du radar permet d'observer de façon plus scientifique la présence d'objets volants non identifiés. De nos jours, des enquêtes officielles sont mises sur pied aux États-Unis et dans différents pays du monde pour découvrir leur provenance.

Thème 6
Écriture, Niveau 2-3

195 MOTS À SAVOIR ORTHOGRAPHIER

affaire
armoire
aucun, aucune
avaler
battre
bec
avril
bâton
bondir
bonjour
bout
brume
bombe
carton
cave
celà
caverne
cercle
cinq
choisir
cheveu, cheveux
coeur
colle
connaître
content, contente
coton
couleur
croix
danser
congé
couche
couvrir
cuisine
cousin, cousine
crayon
croire
demain
dernier, dernière
devenir
dimanche
découper
dent
depuis
dessin
devoir
dix
déjà
déménager
déposer
devant
durant
écrire
donc
drôle
enfant
éclater
enfin
environ
eux
énorme
entrer
envoyer
faire
famille
fenêtre
fermer
figure
fils
finir
fond
forme
frère
juin
lettre
objet

absent, absente
accepter
accompagner
accueillir
ameublement
accusation
affreux, affreuse
agir
ail
album
abdomen
accourir
amer
attaque
araignée
ascenseur
assurer
automne
anonyme
appartement
appétit
baiser
bandit
ceinture
clôture
collant
commencement
compas
cinquante
clarté
chauffage
chauve-souris
choc
choix
comprendre
cuiller
conseil
conversation
continent
crucifix
curieux, curieuse
craindre
débris
dangereux
décoller
défaut
drap
doigt
embrasser
éclaircir
écrit
effacer
effroyable
effet
également
enquête
erreur
esprit
éteindre
étincelle
exemple
extraordinaire
mystérieux, mystérieuse
façon
faible
faiblesse
fait
fantastique
faux, fausse

barbouiller
bibliothèque
bataille
bonhomme
bouc
brouillard
brûler
ça
casquette
cependant
certain, certaine
cas
cent
changement
cadran
campagne
cause

déguiser
dessous
destinée
disparaître
distinguer
départ
détail
dimension
direct
disparition
dedans
dégât
déranger
des
destination
différence
divers

féroce
fusée
galop
garde-robe
gens
guérir
guérison
histoire
horreur
hôtel
imagination
impair, impaire
pair, paire
japper
journal journaux
lampadaire
lieu, lieux

Gouvernement du Québec
Ministère
de l'Éducation

16-1545-63

Niveau(x) d'enseignement : 4 Numéro EDUQ : 9470066
Centre d'intérêt : 751

Cheminements particuliers de formation de type continu, 1er cycle : thème 6 : les phénomènes étranges. -- [Québec] : Direction de l'adaptation scolaire et des services complémentaires, 1990.
5 v. ([15]; 141; 29; 27; 33 p.) : ill. ; 28 cm.

La couv. porte en outre : Dans les écoles du Québec, on sait s'adapter. Code : 9091-0775 à 9091-0779 (v. 1-5); 16-1545-60 à 16-1545-64 (v. 1-5). Dépouillement : v. [1]. Tableau des objectifs ; Tableau des activités ; Feuille de route -- v. [2]. Français -- v. [3]. Français : exercices en lecture : niveau 1 -- v. [4]. Français : exercices en lecture : niveau 2 -- v. [5]. Mathématique.

ISBN 2-550-15462-2

ISBN 2-550-15463-0

ISBN 2-550-15464-9

ISBN 2-550-15465-7

ISBN 2-550-15466-5

Vedette(s)-secondaire(s) : Québec (Province). Direction de l'adaptation scolaire et des services complémentaires

Descripteur(s) : Français (Langue) * Mathématiques * Lecture * Cheminement particulier de formation * Activité d'apprentissage * Matériel didactique * Objectifs d'enseignement * Secondaire (Ordre d'enseignement)

Identificateur(s) de sujet : Phénomènes étranges

Ces documents font partie de la banque d'activités en français et en mathématique préparée à l'intention des enseignants oeuvrant au premier cycle du secondaire auprès d'élèves inscrits en cheminement particulier de formation de type continu. La série comprend, autour du thème "les phénomènes étranges", un tableau des objectifs, des activités et une feuille de route (v. 1); des exercices de lecture, de communication orale et de communication écrite (v. 2); des exercices en lecture pour le niveau 1 (v. 3); des exercices en lecture pour le niveau 2 (v. 4); des activités d'apprentissage en mathématique (v. 5).

Type de document :

94-70066-E

DANS LES ÉCOLES DU QUÉBEC
on sait s'adapter

MATHÉMATIQUE

THÈME 6: LES PHÉNOMÈNES ÉTRANGES

Cheminements particuliers de formation
de type continu 1er cycle
Septembre 1990

Québec

94-70066-E

MATHÉMATIQUE

THÈME 6: LES PHÉNOMÈNES ÉTRANGES

Cheminements particuliers de formation
de type continu 1er cycle

Direction générale des programmes
Direction de l'adaptation scolaire et des services complémentaires

94-70066-E

MATHÉMATIQUE

THÈME 6: LES PHÉNOMÈNES ÉTRANGES

Cheminements particuliers de formation
de type continu 1er cycle

Direction générale des programmes
Direction de l'adaptation scolaire et des services complémentaires

Gouvernement du Québec
Ministère de l'Éducation, 1990 – 9091-0779

ISBN: 2-550-15466-5

Dépôt légal - Quatrième trimestre 1990
Bibliothèque nationale du Québec

Dans le présent document, le masculin est utilisé sans aucune discrimination et uniquement dans le but d'alléger le texte.

Ce projet a été initié par les membres du Comité régional en adaptation scolaire de la région 09 qui ont été associés aux différentes étapes de sa réalisation. Il a été rendu possible grâce à la collaboration et à la participation financière de la Direction de l'adaptation scolaire et des services complémentaires, de la Direction de la coordination des réseaux, de la Direction régionale de la Côte-Nord, des commissions scolaires de la région de la Côte-Nord, et plus particulièrement, des commissions scolaires de **Port-Cartier** et de **Fermont**.

Ce document fait partie de la banque d'activités en français et en mathématique qui a été préparée à l'intention des enseignants oeuvrant au 1er cycle auprès d'élèves de 13 à 15 ans en cheminements particuliers de formation de type continu.

La série comprend un **guide d'utilisation** portant le code 16-1545 et la documentation relative aux 8 thèmes suivants:

1. La chasse: 16-1545-11, 12, 13, 14
2. Le camping: 16-1545-21, 22, 23, 24
3. Les sports d'hiver: 16-1545-31, 32, 33, 34
4. Les moyens de transport: 16-1545-41, 42, 43, 44
5. Les inventions: 16-1545-51, 52, 53, 54
6. Les phénomènes étranges: 16-1545-61, 62, 63, 64
7. Environnement et consommation: 16-1545-71, 72, 73, 74
8. A venir: 16-1545-81, 82, 83, 84

DE LA COMMISSION SCOLAIRE DE PORT-CARTIER:

. **Conception et rédaction:**
Suzanne Audet
Sylvie Castonguay
. **Supervision et coordination:**
Sylvie Castonguay
. **Dactylographie:**
Janie B. Dubé
. **Graphisme:**
Luc Roussel
. **Illustration:**
Katy Philippe
. **Révision linguistique:**
Suzanne Audet
Sylvie Castonguay
Gisèle Gagnon

DE LA COMMISSION SCOLAIRE DE FERMONT:

. **Conception**
Monique Gauvreau

DE LA DIRECTION RÉGIONALE DE LA COTE-NORD:

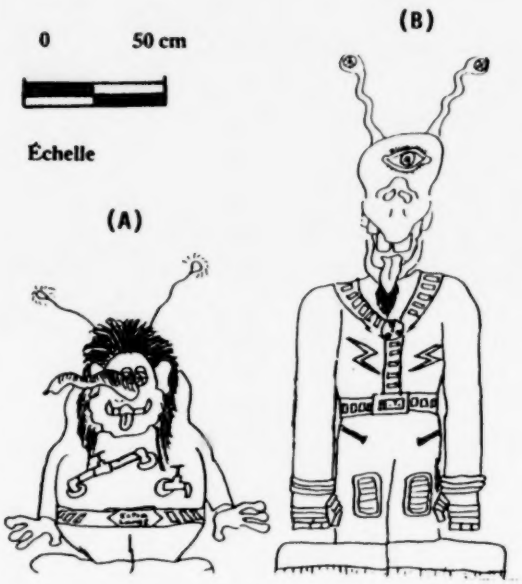
. **Conception et coordination:**
Margaret Rioux-Dolan

Thème 6
Math. Activité 1-A

EXTRATERRESTRES

Voici la silhouette de deux extraterrestres.

À l'aide de l'échelle, indique la grandeur de chacun.



Grandeur de (A): _____

Grandeur de (B): _____

Quelle est la différence de grandeur entre A et B?

_____

Thème 6
Math. Activité 1-B

EXTRATERRESTRES

Voici une liste d'extraterrestres, avec leur taille, aperçus dans différents pays.

EXTRATERRESTRE	PAYS	TAILLE
1	Belgique	1,35 m
2	Canada	1,60 m
3	États-Unis	1,22 m
4	Mexique	0,80 m
5	Japon	0,65 m
6	France	1,10 m
7	Italie	1,55 m
8	Portugal	1,48 m
9	Australie	1,62 m
10	URSS	1,44 m

- Place chacune des tailles en ordre croissant.

_____
_____
_____

- Trouve la différence entre le plus petit et le plus grand.

_____

- Fais la somme des 2 plus grands.

_____

- Quelle est la moyenne des tailles des extraterrestres mesurant moins de 1,50 m?

_____

- Quelle différence de taille y a-t-il entre les extraterrestres aperçus:

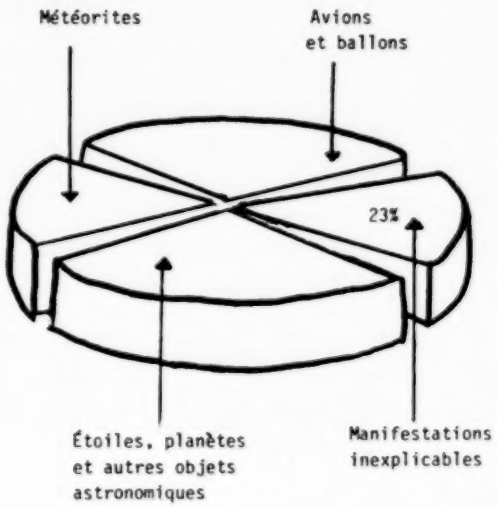
en France et au Mexique? _____
au Portugal et au Japon? _____
en URSS et au Canada? _____
en Australie et en Belgique? _____
aux États-Unis et au Japon? _____

Thème 6
Math. Activité 2

OVNI

Ce diagramme t'explique la provenance des OVNIS.
Très souvent nous croyons avoir vu des OVNIS qui sont en fait une mauvaise identification d'objets familiers. Seulement 23% des observations sont vraiment dûes à des manifestations inexplicables.

> Trouve le pourcentage des autres objets et inscris-le sur ton diagramme.

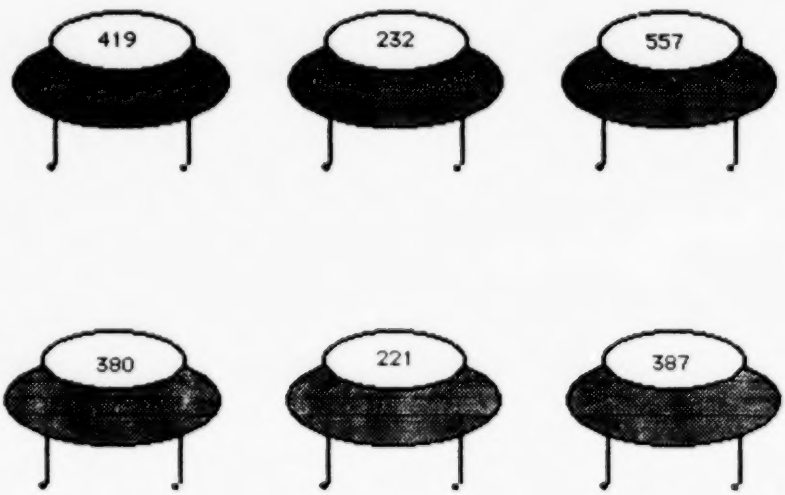


Thème 6
Math. Activité 3

L'INTRUS

Nous avons identifié 6 OVNIS par des nombres. La somme de ceux-ci doit être égale à **1975.**

Fais un X sur l'intrus.

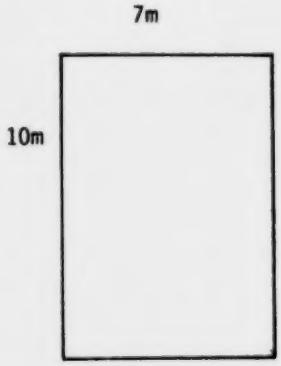


Thème 6
Math. Activité 4-A

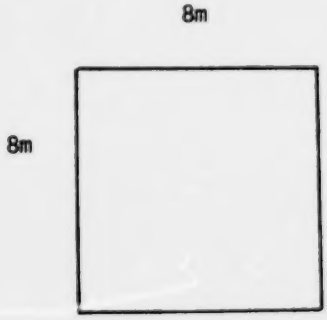
ENDROITS D'ATTERRISSAGE

Ces dessins t'indiquent les endroits d'atterrissage de différents OVNIS.

Quelle est la longueur de câble nécessaire pour entourer chaque terrain?



Réponse: _____



Réponse: _____

6m

8m

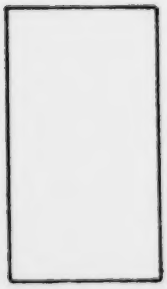
Réponse: _____

3m

5m

Réponse: _____

5m



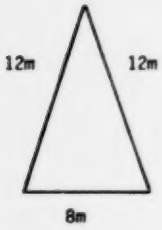
9m

Réponse: _____

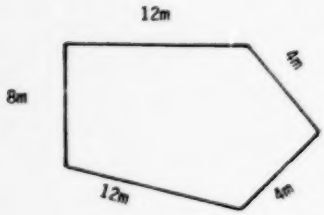
Thème 6
Math. Activité 4-B

ENDROITS D'ATTERRISSAGE

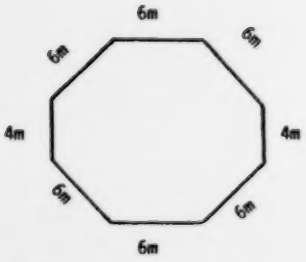
Quel est le périmètre de ces OVNIS?



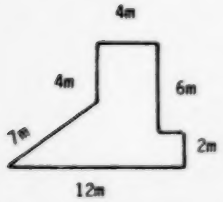
Réponse: _____



Réponse: _____



Réponse: _____



Réponse: _____

Thème 6
Math. Activité 4-C

ENDROITS D'ATTERRISSAGE

Nous avons aperçu 3 OVNIS. À la page suivante, construis chacun d'eux.

Voici les dimensions:

1er OVNI: un carré de 6 cm de côté.

2e OVNI: un rectangle de 7 cm sur 3 cm.

3e OVNI: un triangle de 4 cm.

Lequel de ces OVNIS possède un périmètre inférieur à 20 cm?

Thème 6
Math. Activité 5

MESSAGE SECRET

Un extraterrestre a laissé le message suivant:

—	—	—	—	—		—	—	—	—	—	—	—
30	152	42	81	45		45	36	0	0	12	36	6

Pour identifier le message,

> trouve le nombre correspondant à chaque lettre.

A= 38 X 4
E= 72 - 2
I= (12 X 2) - (3 X 4)
U= 3 X 3 X 3 X 3
L= 11 + 14 + 17
N= 6 - 6 + 6
R= 8 X 4 X 0
S= 1 X 5 X 6
T= 82 - 37

Thème 6
Math. Activité 6

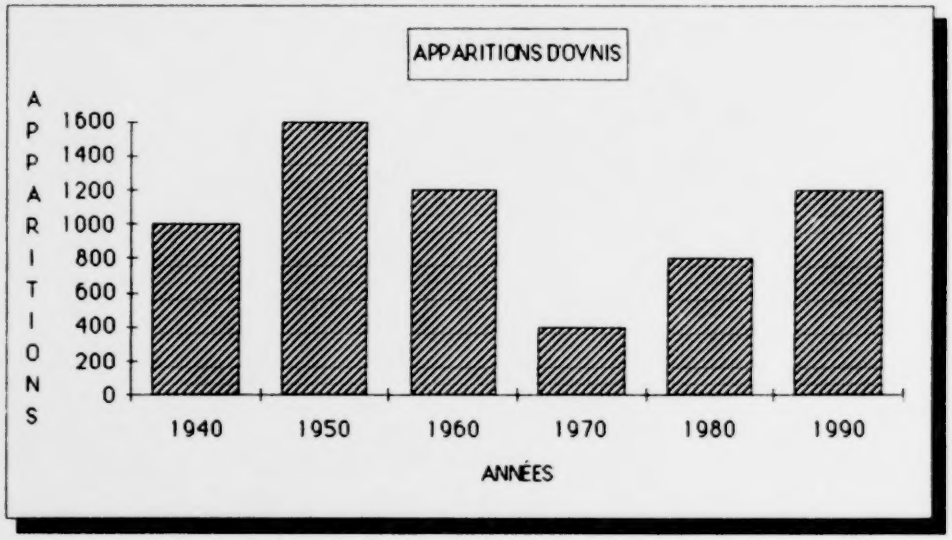
BIZARRE...BIZARRE...

Combien peux-tu tracer de triangles dans cet OVNI?

Thème 6
Math. Activité 7

APPARITIONS D'OVNIS

Voici un diagramme à bande illustrant le nombre d'apparitions d'OVNIS depuis 1940.



a) Que représente l'axe horizontal: _____

b) Que représente l'axe vertical: _____

c) Combien y a-t-il eu d'apparitions en 1950? _____

d) En quelle année y a-t-il eu le moins d'apparitions? _____

e) Que remarques-tu de 1970 à aujourd'hui? _____

f) Quel est le nombre d'apparitions de 1970 à aujourd'hui? _____

Thème 6
Math. Activité 8

DISTANCE PARCOURUE

A- La lumière se répand à une vitesse de 299 270 km par seconde. Quelle distance franchit-elle en 6 secondes?

B- La vitesse d'un OVNI est de 248, 000 km/heure. Quelle distance peut-il parcourir en 3 heures?

C- Quelle distance parcourt-il en 30 minutes?

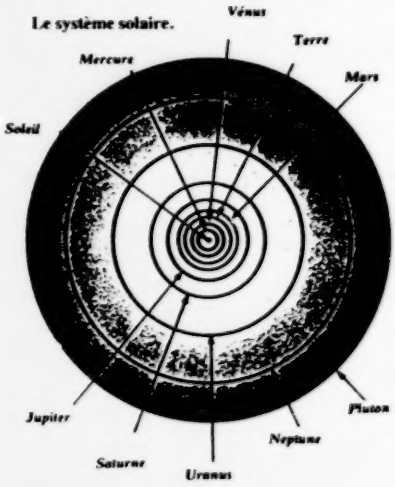
D- Un OVNI se déplace à une vitesse de 24 000 km/heure. Quelle distance parcourt-il en 1 minute?

E- La distance entre Sept-Iles et Montréal est de 840 km. À quelle vitesse à l'heure voyage un OVNI qui prend 3 minutes pour parcourir ce trajet?

Thème 6
Math. Activité 9

SYSTÈME SOLAIRE

Le diagramme circulaire suivant te présente le système solaire. Avec ton rapporteur d'angles, indique, au degré près, la mesure d'angle entre:



Vénus et Mars _____

Terre et Mercure _____

Uranus et Jupiter _____

Soleil et Neptune _____

Mars et Terre _____

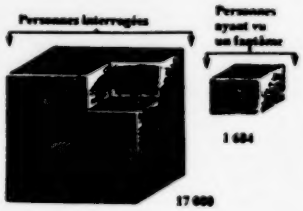
Thème 6
Math. Activité 10

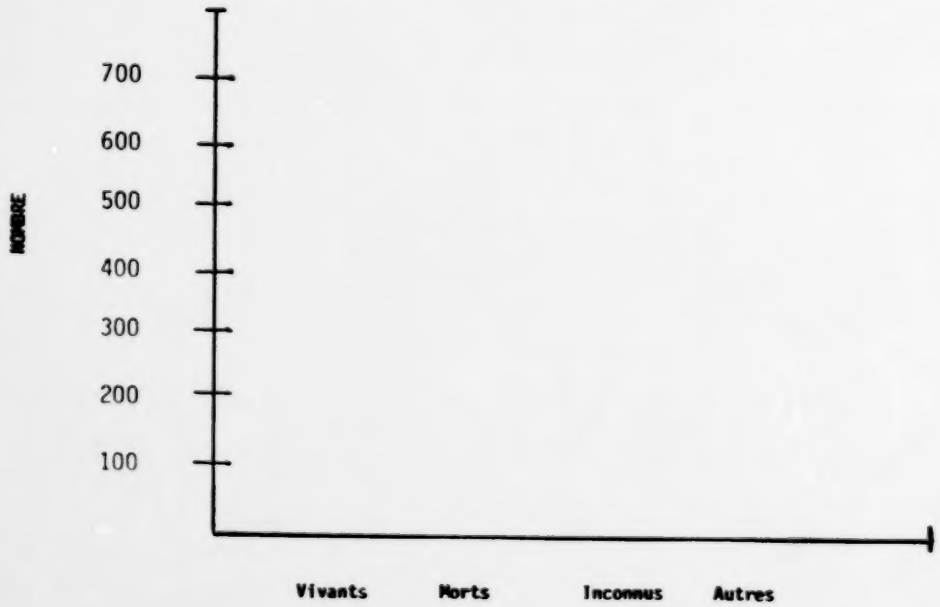
CROIS-TU AUX FANTÔMES?

Une enquête démontre que 1684 personnes sur un total de 17 000 personnes interrogées ont déjà vu un fantôme.

Peux-tu m'illustrer par un diagramme à bande le nombre de fantômes vus parmi ces 4 catégories:

- vivants, 615 personnes
- morts, 275 personnes
- inconnus, 639 personnes
- autres, 155 personnes





- Par rapport au nombre total de personnes interrogées, quel est le % de personnes ayant vu un fantôme?

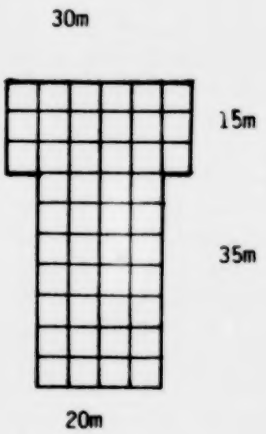
- Par rapport au nombre total de personnes ayant vu un fantôme, quel est le % pour chacune des catégories?

Thème 6
Math. Activité 11

DRÔLE DE CIMETIÈRE

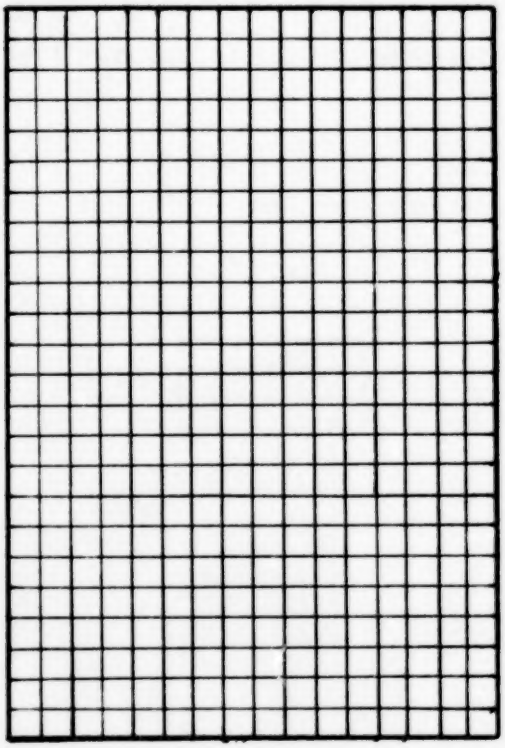
Au siècle dernier, une vieille croyance voulait que l'on destine le côté nord des cimetières aux âmes tourmentées.

Voici un modèle de cimetière:



- Trouve l'aire de celui-ci: _____

- Reproduis cette figure en la doublant sur le quadrillé.



- Trouve l'aire de ce 2e cimetière: _____

Thème 6
Math. Activité 12

OVNIS À SEPT-ILES

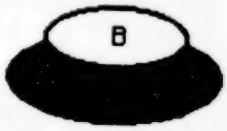
Nous avons identifié plusieurs OVNIS à la tour de contrôle de l'aéroport de Sept-Iles.

À partir de l'OVNI **(A)**, identifie celui qui effectue une:

Rotation: _____

Translation: _____

Réflexion: _____



AVION FANTÔME

En te servant de la méthode de ton choix, peux-tu me construire ce modèle d'avion par:

A: Rotation

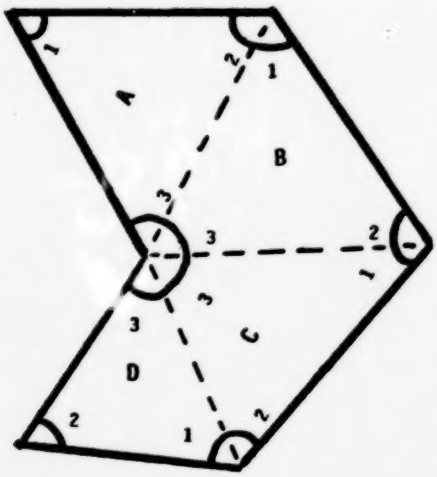
B: Réflexion

C: Translation

SOUCOUPE VOLANTE

Voici une soucoupe volante:

Trouve au degré près la mesure de chacun des angles des 4 triangles qui la composent.



A: 1) _____
2) _____
3) _____

B: 1) _____
2) _____
3) _____

C: 1) _____
2) _____
3) _____

D: 1) _____
2) _____
3) _____

Gouvernement du Québec
Ministère
de l'Éducation

16-1545-64